Ярость над Россией

Rage Across Russia (3105)

Переводчики:	Zohri
Редакторы:	
Большая благодарность:	Сноходец, Юкио, Kammerer, Mortimer Edward Phist, Kurufinve

Содержание:

История о Жар-птице, Иване-царевиче и Сером Волке..... 3

Введение: Мать-Россия 13

Глава Первая: История 28

Глава Вторая: География..... 77

Глава Третья: Племена Луны..... 98

Глава Четвертая: Враги 174

Глава Пять: Проблемы и Интриги..... 227

Приложение: Духи Ручьев и Полей, Дома и Очага..... 259

История о Жар-птице, Иване-царевиче и Сером Волке

С давних пор Гару были связаны с дворянами этой земли. Они помогли нам, а мы присматривали за ними. Этот рассказ поведает о тех временах, когда Пиявки и Коммунисты еще не разрушили старый образ жизни. Это - история о времени, когда мы почти дружили с людьми.

В некотором царстве, в некотором государстве жил-был могучий Царь, благородный Серебряный Клык. И было у него три сына, но к горю его, волчья порода ни в одном из них не проявилась. Старший – Дмитрий-царевич, средний – Василий-царевич а младший – Иван-Царевич.

И был у могущественного Царя дворец с садом столь великолепным, что был он, должно быть, благословением самой Геи. В том саду росли и дорогие деревья, и прекрасные цветы, но была там одна яблоня, что приносила золотые яблоки, которую он любил больше всего. Вот стал замечать царь, что кто-то по ночам стал зорить его сад. Вечером на любимой его яблоньке что ни лучшее яблочко висит, наливается, а утром его как не бывало. Тогда узнал он, что каждую ночь, когда двор спал, Жар-птица, дух тотема Серебряной Стаи, прилетала в его сад и забирала столько яблок, сколько желала.

Призвал он своих сыновей. «Вот что, сынки мои милые», - сказал он, «Кто из вас сумеет укараулить и изловить в моем саду Жар-птицу, что яблоки мои золотые воровала, тому еще при жизни моей отдам я половину царства, а по смерти и все откажу».

Ответили его сыновья вместе, «Попробуем поймать мы для тебя жар-птицу царь-батюшка».

Сыновья посовещались, и первым пошел караулить Дмитрий-царевич. Сколько ни ходил он с вечера, никого не видал, а потом сел на мягкую траву под яблонькой с золотыми яблоками, да и заснул. А на яблоне яблоки опять пропали.

Поутру царь его спрашивает: «Что, сын мой любезный, не обрадуешь ли меня чем? Не видел ли ты вора?». «Нет, государь-батюшка! Всю ночь не спал, а никого не видал. И смекнуть не могу, как это яблоки пропали».

На другую ночь пошел караулить Василий-царевич. Он сел под яблоней и стал смотреть, нет ли кого в кустах. А как наступила глухая ночь, заснул так крепко, что ничего не видал и не слыхал. А яблок опять без счету пропало.

Поутру царь его спрашивает: «Ну, сын мой любезный, чем ты меня обрадуешь? Видел ты вора или нет?». «Нет, государь-батюшка! Сторожил я со всем усердием, глаз не смыкал, но никого не видел и знать не знаю, как пропали золотые яблоки».

На третью ночь пошел в сад караулить Иван-царевич. Стал он ходить около яблони, даже присесть боится, кабы не заснуть. Караулит час, караулит другой и третий. Спать захочется - глаза росой промоет. Прошла половина ночи, и вдруг что-то засветилось вдалеке. Свет летел прямо на него, и стало в саду светло, как днем. Это прилетела Жар-птица, села на яблоню и начала щипать золотые яблочки. Иван-царевич притаился, подкрался, изловчился и ухватил ее за хвост. А Жар-птица стала так рваться, что, как ни крепко держал ее Иван-царевич, все же вырвалась и улетела, оставив у него в руке лишь одно перо из хвоста.

Поутру, лишь только царь проснулся, Иван-царевич пошел к нему, рассказал о том, что произошло ночью, и показал перо Жар-птицы. Царь обрадовался, что меньшему сыну удалось хоть перо достать, и спрятал его в своих покоях. И как только внесли перо, засеяла вся комната, будто освещенная тысячью свечей.

С тех пор Жар-птица в сад не летала, но Царь любовался на перышко, думал да думал о Жар-птице и надумал послать сыновей за нею. Позвал он их к себе и попросил, чтобы они в путь отправились, да Жар-птицу нашли.

Два старших сына завистью преисполнились, что их младший брат перо из хвоста жар-птицы принес после того, как они потерпели неудачу

полную. Получили они отцовское благословение, да отправились на поиски вместе. Не хотел Царь сына своего младшего в путь-дорогу отправлять, да не смог удержать во дворце, когда двое старших ушли, и дал Ивану-царевичу отцовское благословение. Садится он на богатырского коня и едет, долго ли, коротко ли, - скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Наконец доехал он до росстани, а от росстани три дороги идут, и стоит там каменный столб, а на том столбе написано:

«Кто поедет от столба сего прямо, будет голоден и холоден».

«Кто поедет в правую сторону, будет здрав и жив, а конь мертв».

«Кто поедет в левую сторону, сам убит будет, а конь жив».

Иван-царевич прочитал эту надпись, долго думал, по которой дороге решиться ехать, наконец, поехал в правую сторону, чтобы самому живым остаться, а коня можно и в дороге раздобыть. Ехал он день, ехал другой и третий. И на третий день выскочил из кустов большой серый волк и спросил его, почему царевич путь такой выбрал? «Знал ты, что лошадь твоя падет», и с этими словами волк разорвал коня надвое и вновь исчез в кустах.

Запечалился Иван-царевич – как ему быть без доброго коня - и пошел пешком. Шел день, и другой, и третий, стал его голод одолевать. Устал он до смерти и присел на пенёчек отдохнуть. Появился серый волк снова, признал благородную родословную в Иване, стало ему жалко царевича: «Загрыз я твоего доброго коня», сказал он, «теперь послужу тебе верой и правдой. Садись ко мне на спину, домчу тебя, куда пожелаешь»

Сел Иван-царевич на серого волка. Как помчится волк что есть духу. Долы и горы промеж ног пускает, хвостом след заметает. Быстрее любой лошади несется волк. Долго ли, коротко ли, приезжают они к каменной стене. Волк остановился и говорит: «Ну, Иван-царевич! Перелезь через эту стену. Тут за стеной сад, а в том саду Жар-птица в золотой клетке. Часовые все спят, ты Жар-птицу возьми, а золотую клетку смотри не трогай, а то беда будет».

Выслушал Иван-царевич серого волка, перелез через каменную стену, спустился в сад и увидел Жар-птицу в золотой клетке. Вынул птицу из клетки, и пошел было назад, да потом и раздумался: «Зачем я взял Жар-птицу без клетки, что я ее за пазухой повезу? Да и клеточка-то дорогая, из золота чистого». Забыл он, что говорил ему серый волк, воротился и лишь схватился за золотую клетку – как вдруг пошел стук и звон по всему саду.

Проснулись сторожа, прибежали в сад, схватили Ивана-царевича, скрутили ему руки и привели к своему царю Долмату. Царь Долмат сильно разЯростьался на Ивана-царевича и закричал на него: «Кто ты таков? Из которой земли? Какого отца сын и как тебя по имени зовут?»

«Я сын царя Вячеслава. Твоя Жар-птица повадилась к нам в сад летать, наш сад разорять. Всякую ночь срывала она у царя-батюшки, отца моего, с любимой его яблони золотые яблочки. Вот и послал меня мой родитель сыскать Жар-птицу и к нему привезти»

«Юноша, если бы ты пришел бы ко мне да попросил бы Жар-птицу честию, а я бы тебе ее честию и отдал или выменял бы. А теперь разошлю я гонцов во все земли, во все царства и пущу о тебе нехорошую славу, что царевич вором оказался. Ну да ладно! Слушай, Иван-царевич! Если сослужишь мне службу, то я тебя в твоей вине прощу и Жар-птицу тебе вольной волею отдам. Съезди ты за тридевять земель, в тридесятое царство и достань мне от царя Афрона золотогривого коня.

Закручинился Иван-царевич и пошел от царя Афрона к серому волку. Рассказал обо всем, что ему царь Афрон говорил. Обругал его серый волк, за то, что не послушался его царевич, за то, что клетку золотую попытался взять, несмотря на строгий наказ. Наконец смягчился волк, и сказал Ивану, что бы залезал к нему на спину, отвезет он царевича к коню златогривому.

Иван-царевич сел волку на спину, и помчался серый волк, как ветер. Долы и горы промеж ног пускает, хвостом след заметает. Долго ли, коротко ли бежал он и ночью прибежал в царство царя Афрона. Остановился волк перед белокаменными царскими конюшнями и говорит Ивану-царевичу:

«Слушайте внимательно, на сей раз», сказал волк. «Полезай, Иван-царевич, через стену, бери золотогривого коня и беги. Только смотри, - висит там золотая узда, не трогай ее, опять в беду попадешь!»

Иван-царевич перелез через каменную стену и прокрался в белокаменные конюшни. Все сторожа спали, взял царевич коня за гриву и пошел было с ним назад, да увидел на стене золотую узду, и не смог устоять. Только он дотронулся до уздечки - как вдруг гром и звон пошел по всем конюшням. Караульные конюхи проснулись, прибежали, схватили Ивана-царевича и повели к царю Афрону. Стал Царь Афрон его распрашивать, как до того царь Долмат.

«Юноша», сказал Царь Афрон, так же, как сказал Долмат, «Ты бы пришел ко мне да попросил бы золотогривого коня, я бы в уважение к твоему отцу и так его отдал. А теперь разошлю я гонцов во все государства объявить всем, что царский сын вором оказался. Ну да ладно, Иван-царевич! Ежели ты сослужишь мне службу, то я тебе эту вину прощу и коня золотогривого сам тебе отдам. Съезди ты за тридевять земель, в тридесятое государство да возврати прекрасную королевну, Елену Премудрую, и забуду я о том, что ты сделал.

Пошел Иван-царевич из царских палат и горько-горько заплакал. Пришел к серому волку снова и рассказал все, что с ним случилось. Вновь ругал его серый волк, за то, что не послушался царевич. Но вновь смягчился, и согласился довезти Ивана туда, куда он просил.

Иван-царевич сел серому волку на спину, и волк помчался, как ветер. Долы и горы промеж ног пускает, хвостом след заметает. Наконец прибежал они в королевство Елены Премудрой, к саду и дворцу за золотой решеткой. Тогда сказал серый волк: «Ну, Иван-царевич! На этот раз я тебя в сад не пущу, а лучше сам пойду добывать Елену Премудрую. Слезай теперь с меня, с серого волка, ступай назад по той же дороге и ожидай меня в чистом поле под зеленым дубом».

Пошел Иван, куда ему валено, а серый волк засел около забора и стал ждать там, не выйдет ли Королевна Елена со своими нянюшками на прогулку. Когда ж наконец вошла Елена в сад, сиганул серый волк через решетку, схватил королевну и был таков. Усади Иван-царевич Елену на спину серому волку, сам запрыгнул, и тогда помчался тот в королевство царя Афрона. Как не быстро гнались охранники Елены, не могли настичь серого волка и ни с чем воротились назад.

Елена Премудрая открыла глаза и увидела, что ее на руках держит молодой и прекрасный витязь. Оба они, едучи на сером волке, никак не могли друг от друга оторваться и крепко полюбили один другого.

Когда серый волк прибежал в государство царя Афрона, то царевич запечалился и стал проливать горючие слезы. Волк спросил его: «О чем ты, Иван-царевич, пригорюнился, о чем плачешь?». «Да как же мне, серый волк, не плакать, не крушиться», ответил ему Иван-царевич, «Полюбил я королевну Елену Премудрую, как расстаться мне с такою красотою?»

Что делать? Посмотрел на них волк и говорит: «Служил я тебе много, Иван-царевич, сослужу и эту службу, не разлучу тебя с такою красотою. Придется мне сойти за Елену Премудрую. Я ударюсь оземь, обернусь королевной, ты и веди меня к царю Афрону. А Елена Прекрасная пусть дожидается за городом. Потом ты приведешь золотогривого коня и поезжайте помаленьку. Я вас после нагоню».

Оставили они Елену Премудрую за городом, ударился волк о сыру землю и сделался точь-в-точь прекрасной королевной Еленой. Иван-царевич взял его и пошел во дворец к царю Афрону. Царь обрадовался, приказал вывести Ивану-царевичу коня золотогривого. Иван-царевич взял золотогривого коня и пошел за Еленой Премудрой. Посадил он ее на коня, и поехали они к царству царя Долмата.

Тем временем, серый волк, под маской красавицы Елены, жил с Царем Афроном в течение дня. Афрон в Елене души не чаял, и когда попросила она его прогуляется под открытым небом, не смог отказать. А как только

оказался волк на свежем воздухе, ударился снова оземь, обратился в волка и был таков.

Нагнал серый волк Ивана-царевича с Еленой Премудрой, которые настолько были увлечены друг другом, что начисто позабыли о сером волке. Появился тот будто из-под земли и сказал: «Садись, Иван-царевич, на меня, на серого волка, а прекрасная королевна пусть едет на коне золотогривом».

Когда доехали они почти до королевства Царя Долмата, попросил Иван серого волка что бы обратился он в коня златогривого, что бы оставить себе он смог настоящего коня. Согласился волк, ударился оземь и превратился в коня златогривого, на котором и поехал Иван-царевич во дворец Царя Долмата, оставив Елену на зеленом лугу ждать их возвращения.

Царь Долмат вышел из палат своих, встретил царевича на широком дворе, взял его за правую руку и повел в палаты белокаменные. Пил он и пировал с царевичем два дня, а после вручил ему Жар-птицу в золотой клетке. Царевич принял клетку, пешком пошел туда, где оставил Елену Прекрасную, сел вместе с ней на коня золотогривого, взял Жар-птицу и отправился на родную сторону.

А царь Долмат решил на другой день поехать на своем златогривом коне в чисто поле. Но когда сел он на своего коня и попытался пришпорить, сбросил его конь, обернулся серым волком, да был таков.

Нагнал он коня золотогривого, пересел на него Иван-царевич, и поехали они домой. Как довез серый волк Ивана-царевича до того места, где они встретились, то остановился и сказал: «Слезь с моей спины. Это – место, где я растерзал твоего коня, Иван, и это – место, куда я возвратил вас благополучно. Теперь есть у тебя лошадь с золотой гривой, иди, куда должен идти. Не слуга я больше тебе». Сказал это серый волк и был таков, а Иван-царевич остался со своей прекрасной королевной.

Иван-царевич подумал: «Куда ж тебе еще пригодиться, мне больше ничего не надо». Сел на коня золотогривого, посадил Елену Премудрую, взял клетку с Жар-птицей и тронулся в путь-дорогу. Долго ли, коротко ли ехали

они и, не доехав до царства царя Вячеслава, остановились и легли отдохнуть. Как заснули, наткнулись на них братья Ивана-царевича. Ездили они по разным странам, искали Жар-птицу и возвращались домой с пустыми руками. Увидели они сонного своего брата, Елену Премудрую, Жар-птицу и золотогривого коня и решили убить Ивана да забрать его сокровища. Достал Дмитрий свой меч, пронзил сердце Ивана-царевича, а затем изрубил его тело на части мелкие. В это время проснулась Елена Премудрая и, увидев Ивана-царевича мертвым, стала горько плакать. Тогда Дмитрий-царевич приложил свой меч к ее горлу и сказал: «Ты теперь в наших руках, мы отвезем тебя к отцу, а ты скажи, что это мы добыли тебя, Жар-птицу и коня золотогривого, а не то сейчас тебя смерти предам!». Прекрасная королевна, испугавшись смерти, поклялась им, что будет говорить, как ей велено. Поехали они тогда во дворец Царя Вячеслава

Лежал Иван-царевич мертвым тридцать дней. Наткнулся однажды ночью серый волк на его тело. Хотел волк воскресить его, да не мог. Увидел тогда волк ворон с двумя воронятам, что над телом Ивана кружили. Сел в сторонке, ждет, когда воронье подлетит. Вот спустился ворон с воронятами к Ивану-царевичу и давай его трепать. Волк подкрался и схватил вороненка. Подлетела к нему Мать ворон и просит: «О, серый волк, не трогай ребенка моего маленького, ничего он не сделал вам!»

«Мать ворон», усмехнулся серый волк, «если бы вы спросили у меня тело друга моего, я с удовольствием отдал бы его вам и вашим детям. Но так как пришли вы украдкой, под покровом ночи, возмутили вы меня. Однако, не буду я убивать твоего ребенка, если сможешь ты кое что принести для меня».

«Лети в Тридевятое царство, Тридесятое государство и принеси мне мертвой и живой воды. Тогда и позволю я ребенку твоему уйти».

Полетел ворон за мертвой и живой водой. Долго ли, коротко ли летал, наконец, прилетел и принес с собой две склянки - в одной мертвая, в другой живая вода. Тогда волк сложил тело Ивана-царевича и спрыснул мертвой

водой – тело срослось – соединилось, спрыснул живой - Иван-царевич ожил и сказал: «Ах, как же долго я спал!»

«Да, Иван-царевич! Спать бы тебе вечно, кабы не я. Ведь тебя братья твои зарубили, а Елену Премудрую, коня золотогривого и Жар-птицу увезли с собою. Теперь садись на меня, на серого волка, и поедем скорее в твое отечество, а то подозреваю я, что один из твоих братьев не станет надолго откладывать женитьбу на прекрасной Королевне!»

И действительно, должен был жениться Василий на Елене Премудрой в тот самый день.

Помчался Иван-царевич назад во дворец своего отца и понял, что свадьбы уже началась.

Гости только собрались на свадебный пир. И когда вошел Иван в пирующую палату, увидела его Елена и вскочила из-за стола. Кинулась она ему на грудь, поцеловала его, и воскликнула: «Это – Королевич Иван, вот кто мой жених, а не Василий!»

Когда спросил ее Царь Вячеслав что же стоит за столь необычным поворотом событий, Елена рассказала, как два старших брата угрожали ей смертью, если она сказала бы правду, как убили они Ивана-царевича и украли Жар-птицу и коня златогривого.

И тогда вспыхнула ярость в глазах их отца. Таяла его человечность на глазах, и вот он уже стоял пред ними в форме Кринос. Из тех, кто там был, лишь Иван-царевич да Королевна Елена не пали в ужасе от Яростьа Вячеслава, когда тот убивал бесчестных царевичей Дмитрия и Василия.

Вернувшись в человеческую форму, отослал Царь слово Гару, сказав о том, что серый волк, изгой племени, должен быть восстановлен в своем ранге за помощь сыну Вячеслава.

Не будит больше серый волк блуждать в одиночестве, лишенный помощи и компании своего рода. За помощь Семье своей, он был признан членом Тринадцати Племен.

А что касается Ивана-царевича и Королевны, то они жили долго и счастливо. В одном из их детей проявилась истинная порода, и со временем он стал одним из величайших героев Серебряных Клыков.

Введение:
Мать-Россия

For the Motherland's Sake, Go Forward, Heroes

– I. Toidze, Soviet Russian Political Poster[1]

Слушай внимательно, дитя мое, и храни таны, которые ты собираешься узнать. Я собираюсь поведать тебе о твоих предках и твоих детях. И я расскажу тебе об отчаянии, которое они теперь испытывают. Длинна и блистательна история нашего рода в приделах Родины. Наша кровь найдется в династиях царей и дворян, также как и в величайших войнах степи. Ты можешь считать себя родичем, дитя мое, самых могущественных из казаков. Это благородство и наследие – то, что ты должен передать своим детям.

Ты должен также знать, что многие вещи из преданий - истина. Герои и демоны, ведьмы и оборотни – все они должны найти место в твоем уме, поскольку они столь же реальны, как и ты. Прежде, чем ты скажешь, что я безумен, выслушай то, что скажу я. Возможно, если ты будешь слушать внимательно, то безумие стада не падет на тебя.

Так много того, чему я должен научить тебя, и так мала времени. Пока твой отец охранял тебя, моя стая и я бежали от охоты. Я не хотел оставлять свою семью или своих друзей, но твой отец и я знали, что мы должны были защищать тебя до тех пор, пока ты не будешь готов принять участие в войне.

Пойми, что Гару реальны, и хотя тебе недостает нашей силы, в тебе наша кровь. Ты – Родич, Кинфолк, и когда-нибудь в твоем потомстве может проявиться волчья порода.

[1] Родина-мать зовет!

– И. Тоидзе, советский плакат

Безумие Гордости

Я должен рассказать тебе о гордости и безумии Гару России. Нам дали обязанность – управление стадом на Родине. Мы защищаем Гею, дух земли, от возрастающего потока людей. В течение многих лет мы один среди Гару были в состоянии выполнить эту задачу.

Наш вид в области, теперь известном как Европа, призвал бы нас во время нужды, и мы бы откликнулись на зов. Мы даже держали могущественную Бабу Ягу в узде, и, в конце, как мы думали, уничтожили ее. Наша родина наполняла нас гордыней, и эта гордыня привела нас к падению. В нашей гордыне, мы забыли о нуждах нашего стада, и они попали в сети Вирма. Наша кровь была удалена от трона, и Гея кричала в агонии. Однако, в нашей гордыне мы не искали помощи тех, кто, возможно мог помочь нам.

Цена Гордости

Без руководства стадо растет. Поддерживая этот рост, Гея страдает. Они сдирают с нее кожу и вскрывают ее тело для сланца и угля. Там, где прошел человек, на месте лесистых земель нашей родины остались только пни. Сама земля теперь выжжена и разграблена там, где льют химикаты змея – Вирма, и безумие человеческой науки делает себя очевидным.

Когда страдает Гея, Гару страдают также. Гордость Детей Родины известна другими из нашего вида. Даже Вирм знает. Это соблазняет самых гордых из нашего вида и часто уводит их с истинного Пути. Как Родич, ты должен помочь нам остановить это. Из-за нашего прежнего величия Вирм получает истинную радость от нашего падения. Только сила воли может помочь нам сопротивляться лжи Вирма.

Даже теперь, кажется, у нашей гордыни не видно края, поскольку мы теряем лицо, если просим помощи вне нашего септа. Даже в пределах нашего септа зло осмеивают тех, кто ищет помощи вне своей стаи.

Возвышение Вирма

Начинаясь с 1800-ых годов, агенты Вирма начали сеять семена недовольства в России. В конечном счете, это недовольство породило восстание. В 1917, любые надежды удержатся в России через королевскую семью, которые мы, возможно, имели, были разбиты. Большевистская Революция была разной для разных людей, но для нас она было первым в длинной череде поражением. Агенты Вирма управляли новым правительством и нашей культурой. Все, что когда-то помогало нашей миссии, было потеряно. Старые легенды были отвергнуты, и мы были вынуждены уйти в подполье.

Поскольку Россия модернизировалась, мы поняли, что нам стало тяжелее действовать. Связи с Родичами были оборваны, и многим из наших детей никогда не преподавали Пути. Большие стаи волков, которые когда-то бродили на воле, уходили все дальше в дебри. Их становилось все меньше из-за вторгшихся людей. Волны человечества неслись по нашим территориям. Наши священные земли погребались под стеклом и сталью их отравленных Виром городов. Впервые в нашей истории, мы узрели лицо ужаса.

Человеческое расширение разграбило землю. Существа ползут дальше, оставляя за собой гниющие норы Вирма, чтобы принести древнюю битву к нашим домам. Каждую ночь большие и более свирепые создания охотятся на диких землях, и могучая сила вытягивает саму жизнь из наших каэрнов. Тень Вирма падает на нашу землю, заставляя даже лучших из наших Теургов пролегать огромные усилия, что бы достигнуть Умбры. Мы боимся, что эта тень принимает форму нашего древнего врага, того, который, как мы думали, был уничтожен. Если этот враг вернулся, если Баба Яга еще раз идет на Землю, мы, возможно, станем первыми, кто узнает истинное лицо Апокалипсиса. Где шагает она, мы можем быть уверены, Кощей, Коготь Вирма, вскоре пройдет следом.

Надежда

Так выслушай меня теперь, дитя мое. Если один из нашей породы обратится к вам, внесите свой вклад. Выслушайте их, и помогите им, если сможете. Война пришла к нам, и ее исход может зависеть от действия таких Родичей, как ты. Наша надежда находится в твоем роду. Следящее поколение не должно иметь нашей гордыни или наше безумие. Я боюсь, что если мы не будем действовать вместе, то все мы прокляты.

Вновь вынужден я оставить тебя, дитя мое, но я делаю это из любви. Если борьба не будет продолжена, то вам не останется ничего, кроме мучений Вирма и воспоминаний о лучших временах.

Как пользоваться этой книгой

«Ярость над Россией» предназначена для использования с Оборотнем: Апокалипсис и содержит так же элементы ***«Вампир: Маскарад»***. В то время как истории и идеи, содержавшиеся в этой книги, предназначены в первую очередь для персонажей – Гару, большинство может быть легко приспособлено к использованию в хрониках по Вампиру.

Россия – огромная страна, где обитали множество видов меняющих форму. Гару – единственные из ликантропов, живущие в наши дни здесь в больших количествах. Слухи о цитадели Гурал в далеких северных землях Сибири сильно преувеличены. Другие меняющие форму действительно живут в России, но, за исключением Сибирских Кораксов, большинство очень трудно найти.

В мире Готик-панка Россия – опасное место. Даже с распадом Союза, люди продолжают исчезать. Вопросы остаются без ответа, и для большинства людей, это наиболее безопасный путь. Самый быстрый способ исчезнуть – задавать вопросы. И даже сверхъестественные существа не защищены от этого: Гару, вампиры и волшебники с той же вероятностью могу стать жертвами.

Что есть Россия для Гару? В глазах многих это - один из их самых больших провалов. Действительно, некоторые полагают, что первые битвы Апокалипсиса начнутся здесь. Результат этих сражений может определить дальнейших ход Апокалипсиса.

Россия – родной дом Серебряных Клыков, и одна из их самых больших неудач. За несколько лет после Октябрьской Революции страна была полностью развращена Вирмом; немногие из Гару хотят говорить об этом. Гару России, во главе с Серебряными Клыками, ведут тихую войну с растущей мощью Вирма. Делая это, они, возможно, навсегда прокляли себя и остальную часть мира.

Когда началась эта тихая война? Гару России горды. Их протекторат был одним из последних, что пал перед «человеческим прогрессом». И это дало им повод полагать, что они могут выиграть эту борьбу самостоятельно. Хотя такое мнение может легко найти подтверждение, Гару России не до конца понимают, чему они противостоят. Если бы они осознали это, возможно они потеряли бы те крохи надежды, что еще сохранились.

За пределами России большинство Гару, кажется, разочаровалось когда-либо вырвать эту землю из тисков Вирма.

Другие книги по Оборотню

Ярость: Сквозь Россию обращается ко многим вещам, введенным в предыдущих книгах по Оборотню. Следующие книги будут полезны в ведении партии в России: «***Werewolf Players Guied», «Book of the Wyrm»*** и ***«Umbra: The Velvet Shadow***». Кроме того, самый большой российский каэрн Серебряных Клыков подробно описан в ***«Caerns: Place of Power»***. Хотя эта книга не требуется непосредственно для игры, она пригодится для создания историй, вовлекающих Септ Полумесяца.

Они слышали немного, во всяком случае, от Гару, что живут в ее пределах, и, с обреченностью гонки со смертью, они, кажется, признали, что Россия вне их досягаемости.

Есть некоторые племена, которые не приняли потерю России. Их любопытство заставляет их пытаться проникнуть в Россию, для того, что бы узнать истину. Пока ни один из них не возвратился после такой попытки. Все они заперты Теневым Занавесом, темным саваном в Умбре, это покрывает всю Россию.

Те, кто изучает подобные вещи, заявляют, что появление Теневого Занавеса совпадает с падением Железного занавеса, и удивляются этой связи. Духи, которым удалось пройти сквозь занавес, возвращаются с пугающими вестями.

Борьба сородичей – Гару за собственное выживание против практически неотвратимого уничтожения неизвестными силами. Они отчаянно нуждаются в помощи, но их гордость не дает им попросить об этом.

Есть слава, которую можно найти в России, но останется ли кто-либо в живых, что бы рассказать об этом. Лишь оглянись вокруг и увидишь следы Вирма в России. Их видно в залах политической власти. Их видно в апатии, паранойе и коррупции которыми была пронизана повседневная жизнь Коммунистической России. Коррупция сохраняется даже теперь. Мэйлин Инкарна принесли новые страдания земле и людям, способами, которые были бы невозможны в более открытом обществе. Вампиры, которые управляли Россией, никогда не понимали, что окружающая среда, которую они создали, породила основы для силы, которую они не могли ни понять, ни обуздать.

Добро пожаловать в Россию. Вирм ждет.

Тема: Чья эта война?

Безусловно, одна из принципиальных тем этой книги – конфликт. Россия – место, где окружающая среда была практически систематически

опустошена. Главное, что должны сделать Гару – помешать Вирму вторгнуться в почву и душу земли. Они должны выкорчевать и уничтожить источник зла - но остается одна проблема. Каков источник? Действительно ли это ведьма, Баба Яга, стоит за всем этим? Или Баба Яга фактически пытается спасти землю, не сознавая, что творит еще большие ужасы?

Конфликт в России один из тех, в котором любой может стать врагом. Им может стать ведьма, поджидающая в соседней деревне, вампир, который живет вниз по улице или даже ваш собственный Лидер Септа. Предательство, манипуляции и коррупция – вот главные заговоры, которые можно найти в Российской истории.

Также центральная тема – нехватка знаний. В Старой России и Советском Союзе, знание было обоюдоострым мечом, который мог сокрушить человека, им владеющего, так же легко, как и его врагов. Оставаясь тихими, люди в безопасности. Сегодня эта стратегия все еще работает. Несмотря на их вежливость и дружелюбие, русские очень сдержанны когда их спрашивают об опасных темах. Поиск информации без правильных контактов может быть очень трудным.

Лес: Рука Вторжения Тьмы

Настроение в России – мрачное отчаяние и страх, освещаемое, возможно, лишь крохотными вспышками надежды. Мать - Россия умирает. Ее Гару чувствовали железную руку притеснения на себя и видели ее среди людей. Они чувствовали страх перед стадом и ушли в подполье из-за этого. Многие умерли за эти годы, и их фактически бесполезные жертвы оставили впечатление в умах многих.

Из-за своего отсутствия, Гару могли сделать очень мало, но они наблюдали, как десятилетия правления Коммунистов привели к разрушению и загрязнению земли, почвы и воздуха. Некоторые боролись, некоторые умерли, немногие собрались вместе, чтобы излить свой Ярость в великую

битву. Несколько раз этот произошло, и потери были бесчисленны. К концу Сталинского режима был сокрушен дух и людей, и Гару России.

Гару угнетались, и теперь, когда у них есть свобода, поднимается новый враг. Поскольку он готовится вновь скинуть их вниз, многие оказались на грани Харано. Другие нашли в новые силы в борьбе против разрушения земли. Некоторые даже заключили союз с силами тьмы, дабы предотвратить это. Несмотря на его кажущуюся войну с Гару, это показало, что они хотят исцелить землю так же, как и любой Гару.

Россия – место войны. Конфликт бушуют на множестве фронтов, и очень часто трудно точно понять, кто же враг. Отчаяние ждет тех, кому предстоит сделать опасный выбор.

Становится ясно, что решение должно быть принято, и страх перед последствиями неправильного выбора тяготит ума и сердца величайших Гару России.

Гару и их Род

Несмотря на все усилия Вирма и других сил в России, Гару остаются. Они пережили многочисленные попытки истребить их. Причина для этого проста: у них есть помощь Родичей, незамеченных в связи с Гару.

Кинфолки играли важную роль в выживании Гару в России. Они даже сидели на троне России, управляя великой империей с Гару на заднем плане. В России Гару и Родичи – семья, и они являются мощной защитой друг для друга.

Когда Владычество закончилось, Гару управляли областью, которая будет известна как Россия, через своих Родичей. Кинфолки управляли согласно воле Гару, сдерживая Россию, в то время как Промышленная Революция встряхнула остальную часть мира. Таким образом, влияние Вирма сдерживалось в России до тех пор, пока человек по имени Петр не взошел на трон.

Петр был Родичем, но он считал, что верования Гару, и многое другое, уже устарело. Его усилиями, Российская нация начала модернизацию. Это санкционировали Гуляющие по Стеклу, влияние Восточноевропейских Повелителей Тени также увеличилось.

Несмотря на это «предательство», Гару продолжали ценить своих Родичей. Эти «не-совсем-Гару» могли действовать незамеченными среди людей и врагов Гару. У них также был доступ к политической власти, которой не обладали Гару, и они могли использовать ритуалы и фетиши, которыми их одарила «семья».

Среди самых различных социальных слоев России найдутся Кинфолки различных племен. Кровь Серебряных Клыков, Черных Фурий и Повелителей Тени может быть найдена в потомках российской аристократии. Казаки могут обладать родословной этих племен, наряду с наследием Потомков Фенрира и Грызущих кость. Родичи рабочего класса могут проследить свое происхождение до любого племени России, и некоторые русские с Цыганскими корнями могли бы нести в себе кровь Детей Геи, Уктены или возможно даже Фианна.

Родичи дали российским Гару кров и помогли им пережить годы чисток, многие из которых были направлены не только на «врагов государства», но также и против Гару. Именно благодаря Кинфолкам кровь выжила, и Гару России признают этот факт.

Волки в России

С ее размером и обширной дикой местностью, Россия является родиной одной из крупнейших популяций волков в мире. Эти волки находят пищу в богатых стадах диких и одомашнивали копытных животных. В России волки извлекли выгоду из внутренней нестабильности. Попытки контролировать их не возымели большого успеха, несмотря на использование чрезвычайных методов.

В целом, популяция волков в России кажется связанной с временами потрясений.

В 20-ом столетии, волки следовали следом за людьми, проникающими в тайгу Сибири и пустыни. Это расширение в расселении волков привело к расширению в расселении Гару. Западно-российские оборотни, такие как Серебряные Клыки, Красные Когти и Повелители Тени, следовали за мигрирующими стаями и вошли в контакт с российским Вендиго и Уктена, что были тесно связаны с маленькими поселениями волков, что уже обитали там, в которых они родились.

Численность волков достигло максимума приблизительно в 150 000 до Второй мировой войны. Меры контроля, установленные после войны, привели к убийству более чем 40 000 волков в России (наряду небольшим количеством Гару, главным образом Красных Когтей и Вендиго). Популяция скоро уменьшилась приблизительно до 60 000 – 70 000 волков. Однако, в 1980-ых, начался новый рост, соответствующий внутреннему экономическому кризису.

В целом, нападение здоровых или бешеных волков на людей чрезвычайно редки. Фактически, многие из известных случаев нападения волков есть последствия воздействия эффекта Бреда, или Делириума, на людей, подвергшихся нападению Гару.

Интересно отметить, что российские волки живут намного ближе людям, чем их западные. Это связано с тем, что российские люди имеют тенденцию оставлять меньше оленя или карибу для них. Волки располагаются особенно близко к людям и домашнему скоту в сельскохозяйственных областях страны. В течение второй половины 20-ого столетия дичь стала более плодовитой, и новые популяции волков развились в российских лесах. Тем не менее, недавние трудности России привели к большому уничтожению человеком диких и домашних животных. Таким образом, волки снова начали располагаться ближе людям и рогатому скоту.

Российское правительство, в попытке покрыть свою собственную коррупцию и некомпетентность, нашло нового врага. Это было поощрено Теневым Советом Бруха, которые начинали связывать популяцию волков с почти устойчивой популяцией Гару.

Методы охоты на волков в России практически идентичны тем в Соединенных Штатах, за исключением практики, называемой охотой с флажками. Используя этот метод, веревкой с цветными флажками огораживается область леса, в которой скрываются волки, запирая их к одной области, пока охотники ищут волков. Российские методы контроля популяции волков также включают истребление щенков в логове, ограниченное использование ядов и, более поздний, охота с применением боевых вертолетов и моторных транспортных средств.

Во многих случаях вампиры обеспечивали специальные боеприпасы, такие как серебряные и зажигательные снаряды, особенно если охотничья группа входила в область, известную как прибежище Гару. Контроль численности хищников в России привел к некоторым потерям среди Гару, особенно среди Красных Когтей, которые часто нападали на охотничьи отряды. Такие контратаки обычно быстро организовывались, как только люди приносили оружие с серебряными и зажигательными боеприпасами.

С течением времени в России, централизованные методы ликвидации волков заменяют старые, плохо организованные методы. В то время как охота на волков принесла серьезные потери среди Гару, волки, кажется, чувствуют себя относительно хорошо, особенно перед лицом вырисовывающегося экономического и социального краха в России.

Первоисточники

На тему «холодной войны» с Советским Союзом было, наверное, написано романов больше, чем на какую-либо другую тему, связанную с Россией. Они могут быть вам полезными, если ваш замысел касается деятельности русских военных или что бы вдохновить вас на компанию в

шпионском стиле. Ряд книг о русских людях и политике, вы можете найти в местной библиотеке. Художественные фильмы могут быть особенно полезными для описания места действия вашей игры. Ниже приведены примеры беллетристики, научной литературы, периодических изданий и фильмов.

Книги

«Новые русские», Хедрик Смит, - отличный дополнительный источник определяющий источник проблем в России. Он содержит много полезной информации о людях России, их политике и внутренних проблемах, с которыми сталкивается их страна.

«Русские как нация», Райт Миллер. Хотя это и более старое издание, однако, оно содержит отличный обзор советского народа, без излишнего углубления в политику.

«Советский Союз» (4-е изд.), Вадим Медиш. Отличный обзор этнического состава, климата, географии и политической структуры Советского Союза.

«Десять дней, которые шокировали весь мир», Джон Рид. Рид был американским журналистом и членом Американской Коммунистической Партии, который бежал в Советский Союз, после обвинений в измене во время «Красной угрозы» после Первой Мировой войны. Он был похоронен у кремлевской стены, вместе с другими большевиками. Эта книга повествует о большевистской революции.

«Другая сторона. Как советы и американцы воспринимают друг друга», Роберт Инглиш и Джонатан Гальперин из Комитета по национальной безопасности. Восприятие советов и американцем друг друга через книги, фильмы, СМИ и политическую пропаганду.

«Россия и Золотая Орда. Влияние монголов на средневековую историю России», Чарльз Гальперин. Источник об татаро-монгольском иге.

«Образование Московского государства», Роберт Крамми. Приход Москвы к власти в России.

«За Уралом: Американские рабочие в российском городе стали», Джон Скотт. Рассказ очевидца о сталинской индустриализации и первом пятилетнем плане в индустриальном городе – Магнитогорск («Магнитная гора»).

«Один день из жизни Ивана Денисовича», Александр Солженицын. Ссылка в Сибирь во время Сталина.

Беллетристика

«Русалка», «Черневог», «Евгений», Кэролайн Дженис Черри, образуют собой отличную серию, действие которой разворачивается в «старой России». В ней содержится множество сведений о русском фольклоре и отличных идей.

«Братья Карамазовы», «Преступление и наказание» и *«Записки из подполья»* Федора Достоевского – это литературная классика и произведения, обязательные к прочтению для любого, кто поистине интересуется всесторонним изучением русского народа, его испытаний и бедствий.

«Война и мир» Льва Толстого. Считается одним из величайших романов всех времен; если у вас есть для него время, то вы можете попробовать прочитать его.

«Российская лаковая миниатюра, легенды и сказки» (в 2-х томах) Люси Максим содержит замечательное собрание русских сказок, рассказанных хотя и кратко, но на удивление хорошо. Эти истории иллюстрированы снимками русских лакированных шкатулок.

Периодика

«Новости США и международное обозрение» - содержат именно то, о чем говорит их название. Они отлично подходят для получния актуальной

информации о России. Выпус от 13 апреля 1992 года содержит дополнительные сведения об экологических проблемах России.

«Еженедельный дайджест советской прессы». Перевод на английский язык важнейших статей из различных советских газет.

Кроме того еще существует целый ряд российских или советских периодических изданий, например, *«Совьет лайф», «Правда»* и *«Мы»*. Все три доступны в США в переведенной форме.

Кинофильмы

«Русский дом» с Шоном Коннери и Мищель Пфайфер в главных ролях. Современная история о любви и шпионаже действие, которого протекает в России.

«Парк Горького» – экранизация одноименного романа, детективная история чье действие происходит в Москве.

«Охота за «Красным октябрем», фильм режиссера Джона МакТирнэна, с Шном Коннери и Алеком Болдуином в главных ролях, основанный на книги Томаса Клэнси. Последний настоящий триллер о «холодной войне».

«Русские идут!» – комический фильм о встрече Востока и Запада, позволяющий сломать стереотипы о «советах», изображенных в «Красном рассвете» и фильмах о Джеймся Бонде.

«Красный рассвет», фильм режиссера Джона Милиуса. Хотя, конечно, это и не лучший фильм, изображающий советский народ и общество, тем не менее, он дает реальное преставление о том, чему противостоят Гару России. Однако, будьте внимательны по отношению к этому фильму, символизирующему абсурдную паранойю последних лет «холодной войны», по сути это была практически последняя попытка доказать необходимость противостояния Америки «Империи зла».

Кроме того существует множество других фильмов о встрече Востока с Западом, которые могут оказаться интересными. Однако, многие из них не

будут слишком полезны для компаний о России. Старайтесь быть внимательными в своем выборе.

Русские фильмы

«Иван Грозный» и *«Александр Невский»*, фильмы режиссера Сергея Эйзенштейна. Превосходные черно-белые ленты, изображающие легендарное прошлое России. Эти фильмы необходимы для любого использующего воспоминания из прошлой жизни в своих играх.

«Броненосец Потемкин» Сергея Эйзенштейна. Это фильм о восстании матросов на броненосце «Князь Потемкин-Таврический» ставшем толчком для революционных выступлений в России. Один из классических ранних фильмов, Эйзенштейн совершил революцию в киномонтаже и режиссерской работе. Это фильм – настоящая киноклассика.

«Дерсу Узала», режиссер Акира Куросава, фильм рассказывает о сибирской девственной природе в ранние советские годы. Его просмотр позволяет прочувствовать эту местность. Главный герой, Дерсу Узала рассказывает удивительные истории о жизни сибирских охотников и гибели их культуры. Хотя режиссером этого фильма и был Акира Куроса, один из самых выдающихся японских режиссеров (и один из самых выдающихся режиссеров всех времен), он был снят на деньги Советского Союза.

Глава Первая:
История

Question: Is it dangerous to remember in the USSR?

Answer: I do not believe to, but I am not sure that my opinion is shared.

– Yuriy Afansyev, Direcror, USSR Institute of History and Archives, 1986.[2]

Время Царей

Во время Владычества, и многие годы спустя, люди России были кочевыми племенами блуждающих варваров. Славяне, предки современных российских людей, жили в северных лесах. В те дни было легко для Гару отслеживать кочующих людей, и многие стаи следовали за кочевниками, держа свои стада под надзором. По окончанию Владычества Серебряные Клыки России полностью пересмотрели свое отношение. На Гару возлагались два обязательства: обучение людей уважению к Геи и защита человечества от разложения Вирма.

К этому времени стаи выбрали определенные семьи людей и либо присоединились к ним, либо сопровождали их в странствиях. Это были первые семьями Родичей России. Под руководством мистиков Гару, и через семьи Кинфолков, вероисповедание Богини Матери процветало на земле. Эта религия, наряду с другими древними верованиями, сохранилась в России даже после обращения страны в Православие.

В это время кочевников, и последующее время царей, Серебряные Клыки укрепляли свои связи с аристократией. Правители и самые великие воины людей были выбраны из стада. Эти связи сохранились как благословение и проклятие Гару.

[2] Вопрос: Действительно ли опасно помнить в СССР?
Ответ: Я в это не верю, но я не уверен, что мое мнение разделяют.
– Юрий Афанасьев, ректор Московского государственного историко-архивного института, 1986.

Русь

Хроники, собираемые и хранимые российскими монахами с 11-16 века, являются главным источником информации об истории России. Самая важная и самая старая из них – Повесть временных лет, или Первоначальная летопись, который также известен как Несторова летопись. Она повествует о России, хотя и умалчивает о месте Гару в российской истории.

Объединение славянских племен Новгорода под скандинавским правлением отмечает начало Руси. Правитель, названый Рюриком, был Родичем Потомков Фенрира.

Вначале это вызвало некоторую борьбу между Серебряными Клыками и Потомками в вопросе о том, чье стадо имеет право управлять Россией. Этот спор был, наконец, улажен несколько лет спустя, когда Родичи Серебряных Клыков взошли на царский трон.

Потомки Рюрика продолжали расширять территорию Руси. В 882, Олег, наследник Рюрика перенес столицу из Новгорода в Киев, известный тогда как Киевская Русь. Игорь, один из первых правителей Киевской Руси, напал на Константинополь в 941 и подписал мирное соглашение в 944. Это положило начало торговле между Византийской Империей и расцветающей Киевской Русью.

Владимир

Владимир, самый молодой из трех братьев, соперничающих за трон, выиграл борьбу при помощи Варягов (Скандинав). Он продолжал политику предыдущих правителей порабощения славян. Он был печально известен за свое распутство, и то, что он насиловал жену собственного брата.

В 988 году он крестил Русь. Это было связано с его желанием жениться на сестре Византийского императора, Анне. Император позволил бы это лишь в том случае, если Владимир крестился. Принимая Христианство,

Россия стала частью Европы. Этот брак был также важным политическим союзом. Позже Владимир был причислен к лику святых.

Соглашение с Византией открыло путь в Россию для вампиров клана Вентру и привлекло внимание Цимисхи и Повелителей Тени Восточной Европы и Германии.

Могущество Гару уменьшилось, когда внешние силы начала проявлять интерес к недавно образованной Руси. Власть суеверий и сила старой религии исчезли с появлением Русской православной церкви. Новые храмы строились на месте старых церквей и, несмотря на усилия Гару, Церковь стала самой могущественной культурной силой в России. Серебряный Клык обвинял Потомков Фенрира в этой неудачи, поскольку Владимир был дальним Родичем Потомков.

Гару, еще сохраняющие некоторое влияние на дома аристократов, не мог остановить его неуклонного падения, поскольку все больше внешних сил установило связи в пределах растущей страны. Вампиры завоевали существенное положение среди аристократии и непрерывно боролись с Гару за влияние.

Киевская Русь

O Russian land! You are already far beyond the hills.

– The Lay of Igor's Campaign : The Omen[3]

В Киевской Руси было три основных политических формирования – князья, Бояре (что составляли олигархию), и Вече, городское собрание. Князь был воителем, торговцем и администратором. Бояре были воинами, землевладельцами и советниками. Вече, однако, был формой общественного правления.

[3] О Русская земля! Уж ты за горами
Далеко!

– Слово о полку Игореве (пер.В.А. Жуковского)

Каждый свободный мужчина мог участвовать в Вече. Оно было главной силой в городах, особенно Новгороде. В каждого города был колокол Вече. Когда колокол звонил, все собирались рядом с ним, чтобы обсудить главные вопросы. В Новгороде Вече было настолько сильным, что у него была власть назначать князей.

В Киевской Руси этого периода можно легко найти Гуляющих по Стеклу, наложивших отпечаток на историю России. Власть Вече в Киевской Руси держалась на поддержки их города Гару и их семьями Кинфолков, удерживавших места в Вече в различных городах по всей Россию. Добившись столь сильного влияния здесь, они, однако, после не смогли прийти к власти в Новгороде. Эта разделение бросило вызов собственному стилю руководства Серебряных Клыков, но Серебряные Клыки никогда не роптали.

Города в Киевской Руси, кажется, развились в значительной степени по экономическим причинам. Существуют оценки, что, в начале 1100-ых, у Киева было 40 000 – 50 000 человек, в то время как в Новгороде приблизительно 10 000 – 15 000. Торговля, вероятно, была основной отраслью экономики в Киевской Руси, существуя благодаря торговому пути из Варяг в Греки.

Ярослав Мудрый

Ярослав Мудрый стал правителем после смерти Владимира. Норвежцы считали его корыстолюбивым трусом. Русские, однако, считали, что Ярослав был мудрым правителем, который усиливал роль образования в своей стране. Он, как полагали, был великим героем из-за кампаний против Финнов, Литовцев, Поляков и Печенегов (кочующих народов степи).

В 1043, он напал на Константинополь. Торговый маршрут между Варягами и Византией оказался под контролем Киевской Руси. Ярослав также построил Софийский Собор, первую каменную церковь,

спроектированную после церкви с таким же названием в Константинополе. Он также способствовал распространению Православия.

Ярослав любил религию и посвятил себя ей. Он перевел церковные документы с греческого языка на славянский. Он пришел в восторг от населения юга России и медленно «Славянизировался». Это – одна из причина, почему Варяги были столь критичны по отношению к нему. Другой причиной было его сближение с Серебряными Клыками, а не Потомками Фанрира. Незадолго до своей смерти в 1054, он убеждал своих сыновей научиться жить вместе в мире, до того как они потеряют свою землю.

После смерти Ярослава Киевская Русь вошла в период упадка, распада и почти непрерывной гражданской войны. Владимир II Мономах (1113-1125) на короткое время остановил этот упадок. Аристократия пригласила его управлять, но он поддерживал интересы крестьян и Церкви. После его смерти между сыновьями Владимира началась борьба за трон. В 1132 русский Киев разбивался.

Упадок Киевской Руси

Одним из признаков упадка Киевской Руси был распад торговых связей. Тремя главными торговыми партнерами были Греки, Немцы и Персы. Однако торговля с Византией обрывалась в 11-ом и 12-ом столетиях, в связи с борьбой против степняков – Половцев. К тому времени, когда торговый маршрут вновь был открыт, Византия пришла в упадок.

Говорят, что Серебряные Клыки умышленно вызвали проблемы со степняками, зная, что это, в конечном счете, пошатнет власть Киевской Руси и Гуляющих по Стеклу, но большинство Гару полагают, что это слишком преувеличенное мнение о Серебряных Клыках. Они вместо этого он кивают на Повелителей Тени, у которых, как известно, есть семьи Родичей среди степняков.

Торговля с немцами в Северо-Балтийской области стала особенно важной после распада Киевской Руси. Торговля с персами велась главным

образом ради предметов роскоши, но и это также стало затруднительным из-за азиатских внутренних проблем. Сельское хозяйство в это время велось в основном подсечно-оЯростьым методом, хотя в некоторых областях использовался деревянный плуг.

Чувство исторической связи с Византией было крайне важно для Киевской Руси, особенно в этот исторический период, особенно подчеркивающий эту древнюю связь. Наследием Киевской Руси стало православие и понятие общей земли. Эта концепция выражена в Слове о полку Игореве. Земля, как говорится, не принадлежит «ни Венгру, ни поляку, но внукам общего дедушки».

В течение этого времен Гару и вампиры иногда вовлекали друг друга в борьбу за собственность, но большинство Гару довольствовались охраной своих Родичей и защитой их от вторжения Вирма. Вампиры часто становились целью внезапной ненависти Гару в течение этих лет.

Удельный период

Эпоха, также известная как период феодальной раздробленности, началась после краха Киевской Руси. Одним из самых сильных городов в этот период был Новгород. Город был центром торговли, особенно мехами и воском. Это, в конечном счете, сделало его Восточным концом Ганзейского союза.

Новгород был особенно известен своим Вече, вновь поддерживаемому Гуляющими по Стеклу и их Семьей. В городе было 10 округов, в каждом из которых было собственное Вече. Мэр (Посадник) был его главой, избранным чиновником. Князь назначался и должен был быть одобрен Вече. Князю не разрешалось жить в Новгороде, вместо этого он жил в специальном округе. Главной задачей князя в Новгороде была защита – он был по существу «наемным орудием».

Глава православной Церкви Архиепископ Новгородский был самым важным человеком в Церкви. Архиепископ был также важен политически, поскольку он часто становился посредником между князем и народом.

Церковь была одним источником единства на Руси в период феодальной раздробленности. Архиепископ уважал каждый, вне зависимости от того, где он жил. Монастыри также стали главными центрами развития земель и подъема экономики. Когда они расширялись, крестьяне следовали за ними.

Монголо-татарское иго

Not a mighty cloud has covered the sky,
Nor mighty thunders have thundered :
Wither travels the dog, Crimea's Khan? -
To the mighty Tsardom of Muscovy.
– «The Raid of the Crimean Tatars».[4]

В эти времена Россия стояла также перед другим кризисом. Вторжение монголов, известное как Монголо-татарское иго, продлилось приблизительно с 1240 по 1480 года. Под татарами, однако, Церкви имела практически полную защиту от набегов и была освобождена от уплаты дани.

Великий князь Дмитрий одерживал первую главную победу над татарами в Куликовской Битве на реке Дон, где Дмитрий получил свое известное прозвище «Дмитрий Донской». Эта победа, во многом вопрос престижа, дала России надежду на то, что власть татар не была непоколебима. Однако победа не разрушала татаро-монгольского ига, как

[4] То те могучее облако закрыло небо,
То не могучие громы гремели:
Куда путь держишь, пес, Крымский Хан?
К могучему Царству Московскому.
– «Набег Крымских татар»

показало разграбление татарами Москвы два года спустя. Несмотря на это, власть Москвы начала возрастать.

Татарское иго было тайно поддержано Повелителями Тени, у которой были семьи Родичей среди Монголов. Серебряные Клыки потребовали, чтобы они удалили свои семьи с территории Серебряных Клыков, но Повелители Тени утверждали, что они не имели никакой власти над Монголами и что ничего не могли сделать. Большинство Гару все еще не верит в это.

Возвышение Москвы

Two Romes have fallen ; one stands ; a fourth there shall not be.
– Monk Filofei to Vasilii III, c. 1510, about Moscow.[5]

Победа Москвы как доминирующего российского города стала очевидной с объединением России при Иване III (1462-1505) и Василии II (1505-1533). Монголо-татарское иго закончилось при Иване III, когда он отказался платить дань Хану Ахмату, лидеру Золотой Орды, хотя вероятно настоящая власть орды иссякла в 1440-ые года.

Иван III также женился на благородной римской дворянке – Софии Полеолог, племяннице последнего Византийского императора. Папа римский надеялся использовать этот брак для обращения Ивана III к римскому католицизму. Однако он не добился успеха, поскольку Иван ненавидел римский католицизм. София узаконила Россию и установила прямую линию к Византии и Риму. Это было именно то, чего желали Серебряные Клыки: новая королевская кровь для династии.

При Иване III и Василии II, российская территория увеличилась на 300-400 % с аннексией Новгорода, Пскова, Твери и других территорий. Иван III

[5] Два Рима пали, а третий стоит, а четвёртому не быть
– Монах Филофей к Василию III, о Москве, 1510.

был также первым, кто использовал титул «Царь», который является славянской искажение слова «Caesar».

Иван III и Василий II оба были Родичами Серебряных Клыков. Племя захватило право на размножение с родословной Рюрика. Потомки Фенрира были слишком слабы по сравнению с Серебряными Клыками, чтобы защитить их право на свое стадо. Наивысший подъем Серебряных Клыков над стадом России начался. Однако, в связи с невидимым влиянием вампиров с противоположными намерениями, Серебряные Клыки поняли, насколько трудно поддерживать устойчивую власть над царями.

Иван Грозный

He was fearsome to the enemy, and was always prepared to fight for the fatherland. He was cruel to his subjects given to him by the Lord, being always ready to spill their blood, and both merciless and daring at killing.

– Prince Ivan M. Katyrev-Rostovsky, The Book of Annals.[6]

Во время своего правления, Иван IV – известный как Иван Грозный – заметно увеличил территорию России, расширил торговлю на Каспийском море и открыл торговлю с Сибирью. В 1547, Иван IV женился на Анастасии Романовне. Брак этот оказался крайне важным во время династического кризиса, который случился вскоре после смерти Ивана.

Во время правление Ивана IV также произошло английское и голландское «открытие» России, которое включало учреждение Московской компании (*Muscovy Company*) – частной британской торговой компании. В 1565-1572 годах Иван IV зарабатывал свое прозвище Ивана Грозного, убив 9 000 человек в Твери и 42 000 в Новгороде.

[6] Он внушал страх врагу, и всегда был готов к борьбе за родину. Он был жесток к своим подданным, данным ему Богом, будучи всегда готовым пролить их кровь, и беспощадным и смелым в убийствах.
– Князь Иван М. Катырев-Ростовский, летопись.

Иван был кровным Родичем Серебряных Клыков. В отличие от большинства предшественников, он желал использовать связи с Гару для того, чтобы расширить свое влияние и упрочить контроль над Россией. Иван использовал Гару, чтобы поддержать свою армию и заставить повиноваться несговорчивых дворян.

Россия начала освоение Сибири в 1580-ых, когда семья Строгановых послала порядка 800 человек в Сибирь в поисках меха. Это возмущало резидентов Красных Когтей и Уктена, которые заявили о своем выходе из совета Гару. Красные Когти, в конечном счете, вернулись, однако Уктена все еще имеют с советом только незначительные связи и в наши дни.

Федор и признаки Безумия

После смерти Ивана его сын Федор правил с 1584 до 1598. Федор, вероятно, являлся умственно отсталым и был неспособен эффективно править. Гару шепчутся, что Федор стал первым заметным признаком, что что-то не так было с родословной Серебряных Клыков.

Истинным правителем государства был шурин Федора Борис Годунов. Борис убедил Патриарха Православной Церкви избрать русского Патриарха в Москве в 1589. Москва тогда стала единственной независимой Православной Церковью, поскольку другие находились под контролем Османской империи. Федор был последним подтвержденным потомком Рюрика. Его смерть в 1598 привела к династическому кризису и «Смутному времени».

Борис Годунов появился как лидер после смерти Федора и убедил Патриарха объявить его Царем. Однако его правление было омрачено тремя годами голода и слухов, что сын Ивана IV, Дмитрий, был все еще жив. Борис Годунов умер в 1604, и люди сплотились вокруг Дмитрия, который прибыл в Москву после нескольких боев с силами Бориса Годунова.

Дмитрий

Such is the honor which demons render to those who love them.

– St. John Chrysostom, on Dmitrii's death.[7]

В Польше Дмитрий обратился в римский католицизм и женился на Марине, польской дворянке. Дмитрий был любим своим народом, и был коронован на Царствование 21-ого июля 1605.

Как бы то ни было, Дмитрия имел несколько проблем во время своего господства. Его тайный католицизм находился в противоречии с тем, что российские православные ожидали от царя. Дмитрий также любил Запад, особенно Польшу, и хотел воссоединить Россию с остальной частью Европы. Бояре начали чувствовать, что Дмитрий более иностранец, чем Русский. Это мнение было укреплено объявлением о его браке на Марине, которое шокировало Православное Духовенство.

Серебряные Клыки не могли понять, почему их Родич стал отступником, пока они не обнаружили, что Дмитрий стал гулем, связанным Кровавыми Узами с польским вампиром – Цимисхи. Князь Василий Шуйский, Серебряный Клык Гару, решил действовать прямо, дабы сохранить власть своего племени над престолом.

Князь Шуйский играл на неудовольствии духовенства и других, собирая бояр и простой люд, чтобы распространить порочащие Дмитрия слухи. Его стая проникала в дворцовую стражу. Несмотря на частые предупреждения, Дмитрий отказывался признать, что князь Шуйский был совсем не лоялен.

Дмитрий также проигнорировал слухи о готовившемся покушении. Группа Шуйского распространила весть, что поляки собирались убить Царя. В суматохе, они сами совершили убийство. Дмитрий отчаянно сопротивлялся

[7] Такова честь, которую демоны даруют тем, кто любит их.

– Св. Иоанн Златоуст, на смерть Дмитрия.

и в определенный момент в попытке получить помощь, прыгнул с высоты более чем 30 метров. Он упал вниз на улицу.

Люди, которые любили Дмитрия, убили 2 000 поляков в тот день в Москве. Шуйский тогда оказался в состоянии убедить людей, что Дмитрий был самозванцем. Тело Дмитрия было выставлено на всеобщее обозрение.

Серебряные Клыки не поняли, что хозяин Дмитрия сделал свой ход прошлой ночью. Дмитрий был теперь нежитью - вампиром. Вид его тела сильно напугали людей. Некоторые утверждали, что видели, что он полз среди канав прочь от помоста.

Суеверные Москвичи приписали увиденное черной магии. Чтобы разделать с порождением зла в своем доме, разъяренные горожане захватили немертвое тело. Оно было сожжено, и пепел был запущен из пушки, нацеленной на Запад. Это означало, что единственная ночь вечного существования Дмитрия закончилась.

Череда потрясений

Были и многие другие кризисы, особенно после смерти Василия IV. Вспыхнула гражданская война, сопровождаемая войной с поляками и шведами, появились второй и третий «Лжедмитрий».

Неизвестные для народа, однако, эти «Лжедмитрии» были настоящим Дмитрием. Несмотря на все усилия горожан Москвы, Дмитрий сумел фальсифицировать свою смерть. Изменчивость и Затемнение позволили ему предпринимать дальнейшие попытки вернуть трон. В каждом случае Серебряные Клыки находили и преследовали его. Серебряные Клыки обычно считают, что Дмитрий был, наконец, уничтожен Серебряной Стаей Гару.

Бояре решили, что единственный способ покончить с кризисами – поместить сына польского Короля Сигизмунда, Владислава, на трон. Поляки начали интервенцию в 1611. Это было другим заговором польского Цимисхе. Хотя его план с Дмитрием потерпел неудачу, он попытался захватить власть через Владислава. Этот план также провалился.

Спокойствие было восстановлено с выбором и коронацией в 1613 Михаила Романова как Царя, положив конец династическому кризису. Ответственность за это вновь несли Серебряные Клыки.

Петр Великий

Возвышение Петра Великого привело к территориальной экспансии России и ее утверждении как европейской силе. Петр перенес столицу в Санкт-Петербург, известный как окно в Европу и ворота на Запад.

Это внезапное расширение российского влияния привело к возрастанию интереса со стороны других стран, особенно Европы. Видя новые возможности, многие вампиры из аристократических кланов отправились в Россию и освоились там. Они быстро поняли выгоду Петра как пешки, но ему удалось обвести их всех вокруг пальца. К тому же, он был в состоянии заставить Гару, особенно Серебряными Клыками и повелителями Тени, помочь ему.

При Петре Россия стала Империей. Во время правления Петра, и развития в России знания и промышленности, Гуляющие по стеклу снова оказались в выгодном положении. Другой игрок также вошел в игру. Поскольку промышленность развивалась, Вирм скользил в Россию.

Период бессилия

После правления Петра, трон России перенес период бессилия. Различные скрытые группировки пытались навязать правителям, неспособным выдержать давления, свою волю. В конечном счете, Вентру возвели Екатерину II, известную как Екатерина Великая, на трон России.

Влияние Серебряных Клыков уменьшилось во время ее правления, и Гару практически объявили войну вампирам. Позиции Сородичей теперь заметно окрепли. Сосредоточенность Серебряных Клыков на проблеме вампиров заставила их пренебречь задачей удержания аристократии под контролем.

Видя потенциальные будущие проблемы России, Дети Геи помогали внуку Екатерины, Александру I, в борьбе за трон. Александр начал ряд реформ, но они были свернуты перед лицом Наполеоновских войн.

На протяжении многочисленных войн 19-ого столетия Вентру были в состоянии манипулировать Гару в их междоусобной борьбе, заставляя их неосмотрительно пренебрегать реальной угрозой.

Недовольство распространялось среди интеллигенции России. Николая I, реагируя на возможное восстание, положил основу для притеснения: тайная полиция, цензура и устранение опасного материала из школьных текстов. Николай начал кампанию против программ образования и интеллигенции. Ни одна из групп, действующих в России, будь то вампиры, маги или Гару, не попыталась остановить его. В залах власти и залах науки Вирм начинал свой медленный подъем. Конец 19-ого века и начало 20-ого засвидетельствовали конец Российской империи.

То, чего Гару не могли знать и не знали, было то, что Николай I был пешкой недавно сформированной группы волшебников: конвенции Технократии Новый Мировой Порядок. Их работа была настолько тонкой, что ни один из Гару до сего дня не знает, что эти волшебники вообще существуют. Последующие годы России также были заражены влиянием Нового Мирового Порядка, достигшем наивысшей точки в худших злодеяниях Сталина. Более того, некоторый подозревают, что Сталин был на самом деле магом этой конвенции.

Правление дворян и царей разжигало революционные действия. Коронация Николая II, полного благих намерений, но слабого правителя, открыл дверь для других игроков, таких как Распутин, «безумный монах», который стремился управлять царем через его жену и ее беспокойство о страдающем гемофилией сыне, Алексее. Есть много Сородичей сегодня, что утверждают, что были Распутиным; один из них – Малкавианен в России, другой – Носферату в Берлине. Кто может сказать, какой из них говорит правду?

Были и другие игроки в борьбе за власть. Интерес вампиров Бруха к революции был сравним только с их Яростью. Грызущие Кость, дети Гару угнетаемых рабов, поддерживали революцию, подвергая самих себя рабству. Посреди этих движений человеческие революционеры изо всех сил пытались сделать Россию лучшим местом.

Тунгусский взрыв

30-ого июня 1908 в Сибири, около реки Тунгуска, прогремел взрыв. Удар произошел приблизительно в 500 милях к северо-западу от Озера Байкал и на расстоянии в 250 миль от города Киренска. Взрыв положил все деревья в 20-мильном радиусе. По крайне мере до 1960 можно было наблюдать свидетельства произошедшего: сбитые деревья были обожжены с одной стороны и упали верхушками от центра. Кратер не был найден.

Никогда не было хорошего объяснения для Тунгусского взрыва. Выдвигалось множество теорий. Возможно, это было ядро кометы, поразившее поверхность земли. Возможно, это было потерпевшее аварию НЛО. Некоторые теории даже говорят о миниатюрной черной дыре, поразившей планету. Все эти теории неверны.

Гару ближе к правде. Уктена, возможно, знают правду, но у них нет никакого желания делиться этим знанием. Другие Гару полагают, что что-то пошло не так в одном из их обрядов. В этом есть частица истины.

В действительности взрыв был результатом эпического сражения между якутским магом Толкователем Грез и Треверо, Змеем – драконом, который сломал магические оковы, удерживающие его там. Волшебник, в конечном счете, выиграл сражение. Уктена выполнили древний, почти забытый обряд, чтобы сковать Треверо вновь.

Революция

The workers have nothing to lose in this but their chains. They have a world to gain. Workers of the world, unite!

– Karl Marx, The Communist Manifesto.[8]

To win their own freedom,
they wanted to escape their serfdom.
They hurled their words like arrows against their lord,
and I wonder about those who approve of such a horde.

– Prince Ivan Khvorostinin (1603), Autobiographical Verses.[9]

Вместе со снижением власти царей и царского периода в целом, для Гару не должно было стать сюрпризом то, что времена меняются. Однако это действительно стало неожиданностью, и Гару оказались не только остановить изменения, но даже заметно замедлить их. В действительности, именно Грызущие Кость были частично ответственны за российскую Революцию, происходящую впервые.

В 1917 произошло восстание против аристократических лидеров России. Это восстание было поддержано кланом вампиров, известных как Бруха. Вампиры хотели использовать революцию, чтобы самим отомстить Вентру и Тореадорам. Эти кланы были замечены в поддержании страны как одной из последних феодальных, аристократических наций в мире.

Весьма странно, что, несмотря на усилия Каинитов других наций, победа оказалась на стороне Бруха. Большевики, поддержанные Грызущими

[8] Пролетариям нечего терять кроме своих цепей. Приобретут же они весь мир. Пролетарии всех стран, соединяйтесь!

– Карл Маркс, Манифест коммунистической партии.

[9] Чтобы добиться своей свободы, они хотели избавиться от крепостной зависимости. Они метали свои слова, словно стрелы в своих господ и хотел бы я знать тех, кто одобряет подобные полчища.

– Князь Иван Хворостинин (1603), Автобиографические вирши

Кость, взяли на себя управление и начали строить новое общество, в котором равенство для всех должно было стать лозунгом.

С этой Революцией традиционная власть Гару в России была разрушена. Когда большевики наступали Бруха и Грызущие Кость были с ними. Бруха перебили друг друга в борьбе за право контролировать Ленина и других лидеров. Главные фракции Бруха в России разрушили сами себя.

В некоторый момент, ранний в Коммунистической истории России, Ленин осознал, что существует своего рода «Теневой Совет» России и начал манипулировать им, ведя его к краху. Ему удалось стравливать Бруха между собой, получая существенную власть в свои руки.

Совет Бруха

Грызущие Кость быстро потеряли контроль над тем, что они помогли создать. Бруджа узнали о связи Гару с аристократией, Родичами, живущими среди крестьян и обширных организациях вампиров Гангрел, Равнос и Носферату достаточно быстро. Так же быстро они действовали, обращая их или устраняя. Многие Вентру нашли свои интересы в России более нерентабельными. Малкавианы упивались хаосом. Гару, которые помогали начать революцию, попытались сломать хватку Бруха, но Грызущие Кость были недостаточно коварны для того, что бы перехитрить или обыграть вампиров. За большевистским переворотом последовала Гражданская война. Большевики боролись с конкурентами, пытающимися прийти к власти. Используя это как дымовую завесу, Бруха вели собственную войну против тех, кто хотел изгнать их. Они все еще боролись между собой. Дезорганизация Гару брала свои потери, и многие умерили. Связи Серебряных Клыков с Кинфолками были потеряны, поскольку Большевики, теперь под шатким контролем Бруха, занимались уничтожением остатков аристократии. Николай II, прежний Царь, и его семья были казнены. Возможно самая младшая дочь Николая, Анастасия, бежала, но у мирского общества нет никакой возможности проверить этот слух. В

действительности, Серебряные Клыки увели ее из России с помощью Лунного Моста для того, чтобы она жила с Родичами в другом месте.

Столкнувшись с сопротивлением народных масс, оппозиционных лидеров и интеллигенции, Ленин установил ряд мер, разработанных, чтобы укрепить власть коммунистов. Бруха, также сомневающиеся в том, как идут дела и их разваливающейся попыткой создать Утопию и несклонные допустить это, обратились против Ленина. В 1924 они устроили его смерть. Лев Троцкий должен был сменить Ленина, но Сталин, при поддержке Вентру и Тореодоров, устроил депортацию Троцкого и захватил власть сам.

Сталин

Not merely for a time have I, Misery-Luckless-Plight,
attached myself to you;
I shall labor with you to your very death!
– Misery-Luckless-Plight, anonymous Russian poem, 17th century.[10]

Политическое несогласие стало одним из самых больших преступлений в Советском Союзе. Диссидента могла ожидать или депортация или казнь. При Ленине, и позже при Сталине, люди начали исчезать.

Сталин решил, что современная промышленность была тем, в чем нуждался Советский Союз для того, что бы конкурировать с остальной частью мира. Индустриализация началась, не учитывая возможные последствия. Бруха позволили этому разложению происходить, в то время как Гару безрезультатно пытались предотвратить. Принудительная индустриализация и коллективизация, которая была произведена при Сталине, слишком много стоила для Гару, которые, в конечном счете, потеряли слишком много, и ушли на задний план.

[10] ...не на час я к тебе, Горе злочастное, привязалося!
хошь до смерти с тобою помучуся!
– Повесть о Горе-Злосчастии, анонимная русская поэма XVII века.

Вирм начал медленно наступать и все глубже погружать свои щупальца в землю Родины. Гару, ослабевшие от чисток и охотников, мало что могли сделать для того, чтобы остановить это. Те, кто выступал против Бруха или коммунистических планов, заканчивали депортированными или мертвыми. В некоторых случаях, те, кто боролся против государства, ожидала судьба худшая, чем смерть.

Заражение и инфекция Вирма распространялись, и много Гару боялись действовать, в страхе навлечь на себя руку Каинитов, которая разрушила их власть так недавно. В некоторых случаях, Гару действовали и добивались успеха с советскими лидерами как никогда мудро. Но в других ситуациях, шаги Гару были предсказаны и им оказывалось противодействие. Как все остальные в Советском Союзе, Гару подавлялись. Многие пришли к смирению со своей судьбой. Другие боролись и умерли с благородством истинного Гару. Некоторые, однако, стремились объединить свое воинство, организовав силы там, где Вирм и его агенты не могли достать их и проникнуть в логовища своих врагов. Они ждали в тени подходящего момента, времени, когда они смогут забрать то, что принадлежало им.

Революция оставила Гару России слабыми и дезорганизованными. Никогда прежде они не стояли перед врагом столь же непримиримым, как вампиры – идеалисты, которые не сознавали той мерзости, которую они взращивали в своей стране. Никогда прежде они не стояли перед совместным усилием людей и вампиров по их устранению. Однако Гару получали союзников в неожиданных местах, поскольку репрессии нового режима продолжались.

Великая Отечественная Война

No one is forgotten, and nothing is forgotten.

– Olga Bergholz, epitaph on the statue of Mother Russia at Piskariovskoye Cemetery, St. Petersburg[11]

Многие из жителей Запада понятия не имеют о масштабах Второй Мировой Войны на Восточном Фронте. Эти цифры дадут некоторое представление: силы вторжения Дня «Д» (6 июнь, 1944) состояла из трех бортовых дивизий и пяти дивизий пехоты. Немцы начали наступление в Арденнах (Бастонское сражение) 16 декабря 1944, с 20 дивизиями и пятью в запасе. Туда входили 970 танков. Во время форсирования Рейна (весна 1945), вся англо-американские войска в Европе состояла из 85 боевых дивизий.

С другой стороны, в начале Курской битвы (Операция «Цитадель»), немцы выставляли 570 000 человек, или приблизительно 38 дивизий (по 15 000 человек в каждом подразделении), 2500 танков и самоходок, 10 000 полевых орудий и 2000 самолета. Этому противостояли 977 000 советских солдат (приблизительно 65 дивизий), 3300 танков, 20 000 полых орудий и 3000 самолетов.

В начале операции «Кутузов» (Орловской наступательной операции), Советы выставили 1 286 000 человек (приблизительно 85 боевых дивизий). Это было эквивалентно числу англо-американских боевых сил в Европе. В 1943, у немцев было 20 дивизий на Западе (включая Италию) и 200 дивизий на Востоке. К 1944 только одна треть их войск были на Западе. Две трети их войск были необходимы на восточном фронте.

Независимо от этих фактов Западные сражения известней в истории. Все слышали о дне «Д» и Бастонском сражении, но немногие знают о Курской битве или Операцию «Кутузов».

---

[11] Никто не забыт, ни что не забыто
- *Ольги Берггольц, эпитафия на статуе Родины-Матери на Пискарёвском мемориальном кладбище, Санкт-Петербург*

Пятьдесят пять миллионов человек, военных и гражданских, умерло во время Второй Мировой войны. Двадцать миллионов из них были Советскими людьми. Умерла одна десятая всех Советов. У большинства обывателей Запада нет никакого понимания того, что это действительно означает. В Санкт-Петербурге (прежде Ленинград) есть кладбище жертв осады 1941-1944. Приблизительно 900 000 человек, похороненных там в братских могилах. В каждой могилы 50 000 тел.

Полный советский список смертей Второй мировой войны был где-нибудь между 15 и 20 миллионами человек. Соединенные Штаты потеряли 350 000.

После тяжелых потерь «Великой Отечественной войны», Сталин убил еще 20 миллионов людей в своих чистках и в гулагах.

Монументы

Большинство городов в советской Европе получили звание «Города Героя» за жертвы в годы Великой Отечественной войны. У каждого города есть памятник жертвам войны с вечным огнем. Вечный огнь распространен в советской Европе. Белорусская деревня Хатынь была полностью разрушена нацистами. Теперь она стала памятником всем белорусам, погибшим в Великой Отечественной Войне. На каждом мете, где стоял дом, построен макет. Там стоят ряды плит, оставленные как напоминание о разрушительности войны. Каждый блок отмечен названием деревни и пузырьком земли оттуда. Они представляют все другие деревни, разрушенные в Белоруссии.

У Хатыни также есть мемориальная площадь. На одном ее угле вечный огонь, символизирующий то, что один из четырех человек в Белоруссии был убит нацистами. На каждом из других трех углов растет дерево, символизируя жизни тех трех из четырех человек, которые выжили.

Во многих других городов также есть памятники. Самая большая свободно стоящая статуя в мире находится в Волгограде (прежде

Сталинград). Женщина, стоящая на холме, держит меч в салюте победы. Это ознаменовывает Сталинградскую битву.

Гару во время Великой Отечественной войны

They died for the Russian land.
The grass withered from sorrow,
and the saddened trees dropped earthward.
– The Lay of Igor's Campaign: The Russian Defeat[12]

Социополитические потрясения Второй мировой войны не оставили Гару России непричастными. Вклад Гару в войну был главным образом в помощи партизанским операциям. Независимо от причастности Гару, жертвы и победы российских людей в войне были почти полностью их собственными.

Партизанские движения в оккупированной России были очень сильны и не давали продохнуть немецким захватчикам. 10 000 партизан, которые приняли участие в Сражении за Москву, приписывают уничтожение 18 000 немцев. Между августом и ноябрем 1943, партизаны в Белоруссии разрушили 1 828 поездов и локомотивы и взорвали 72 железнодорожных моста. Один исторический счет утверждает, что в 1941-1944 годах белорусские партизаны уничтожили 500 000 немцев, включая 47 генералов и немецкого верховного комиссара Белоруссии.

Белоруссия была центром партизанских движений. Они были не одиноки. В то же самое время, украинские партизаны, как сообщается, уничтожили 460 000 немцев. Гару нападали из тени, разрывая нацистов на части, и в немцах рос тайных страх перед этими «партизанами».

[12] А сами легли за Русскую землю!
Поникает трава от жалости,
А древо печалию
К земле преклонилось.

– Слово о полку Игореве (пер. В.А. Жуковского)

Российский фронт сопротивления Гару, которым в значительной степени управляет Грызущие Кость и Гуляющие по Стеклу, не имел никакого отношения к собственным партизанам Гитлера, «Werewolves». Поскольку германские Потомки Фенрира были на стороне Гитлера, они все еще презираемы российскими правнуками Потомков, пришедшими с Варягами за их роль в войне.

Война была тяжелым временем для российских людей. Одна из многой причин, почему Родичи Грызущих кость настолько лояльны к своим паршивым кузенам Гару, является тот вклад, который они внесли во время войны. Во время блокады Ленинграда было много сообщений о людях, обдирающих обои и едящих с них клей. Единственной причиной, почему многие горожане пережили такие способы питания, была помощь Грызущих Кость, которые использовали свои Дары, чтобы превратить несъедобные и часто ядовитые пункты в настоящую пищу.

Темные годы

Участие Гару в начале революции и противодействие индустриализации привели к теневой войне, спровоцированной Бруха.

Весьма возможно, что Бруха видел Гару как пешек своих ненавистных врагов Вентру; с другой стороны, возможно, они видели Гару как независимую силу. В любом случае, оборотни нажили себе врагов. Все это привело к теневой войне, которая разыгралась между Гару и Бруха спустя годы после российской Революции.

Многие советские лидеры, несмотря на то, что они утверждали публично, очень заинтересовались сверхъестественным. Было проведено секретное исследование. Хотя никто не может сказать, что именно было обнаружено, многочисленные документы о экстрасенсорных явлениях и НЛО выли за приделы Советского Союза. Некоторые советские исследователи фактически собрали доказательство существования таких вещей как вампиры и оборотни, но подобные знания быстро подавлялись

всякий раз, когда Бруха или Гару обнаруживали их. В КГБ было секретное внутреннее подразделение, специально созданное для того, чтобы иметь дело со сверхъестественными угрозами, организация, подобная Специальному Отделу ФБР. «Сверхъестественные угрозы» включали Гару. Поддерживаемое вампирами и другими темными силами, КГБ начало охоту на Гару.

Возможно, Гару России были сокрушенны влиянием Вирмов страстей (Urge Wyrms), или возможно они действительно не видели того, что должно было быть сделано. До 1986 года Гару были в значительной степени тихой силой в России, за исключением их партизанской помощи во время Второй Мировой войны. Многие сосуществовали с людьми в городах или на краю цивилизации. Другие боролись против распространяющегося влияния Вирма, поскольку Бруха пытались нанести Гару непоправимый ущерб, бессознательно разграбляя окружающую среду России и отравляя людей токсинами и убеждениями.

Бруха были развращены Вирмом глубоко в своих тихих идеалистических сердцах. В отличие от Пентекса или Черных Спиралей, истинные лидеры Советского Союза не были развращены одним Вирмом, а всей троицей. Таким образом, влияние Вирма проникало во все уголки России, поскольку Бруха переделывали страну в сове собственное подобие.

В конечном счете, Вирм настолько глубоко внедрился в некоторых областях Советского Союза, что не даже величайшие герои Гару не могли выкорчевать его. В этих областях Танцоры Черной Спирали построили свои Каэрны. Как и все остальные Гару, они скрылись от глаз тайных лидеров, особенно когда вампиры заимели тенденцию классифицировать всех Гару как «врагов государства».

Черные Спирали способствовали многим экологическим катастрофам, и Гару использовали их энергии против них самих. Если они не могли обезглавить змею, возможно, им удастся поразить ее тело.

Тяжелое положение Гару

Некоторым Гару, вместе с их Родичами, удавалось проникнуть в контролируемое Бруха правительство. Большинство этих повстанцев было Гуляющими по Стеклу, Грызущими Кость или Кинфолками Детей Геи. Дети Геи взяли на себя задачу, работая в пределах системы, обучить сильных Советского Союза предотвращению распространения таких загрязненных Вирмом технологий как атомные реакторы и ядерное оружие. Они потерпели неудачу. Реакторы были построены, и оружие взрывалось на землях Родины. Дух земли кричал, и Дети чувствовали жало ненависти. Красные Когти выли в Яростье. Их крики доносились выше более умеренных голосов в совете. Дети Геи были изгнаны из России.

Красные Когти, однако, не были Гару, ответственными за это решение. Повелители тени подталкивали Красных Когтей в действиях против Детей, и многие члены обоих племен были убитыми. У Детей Геи, которые оставались в России, была помощь Гуляющих по Стеклу. Некоторые члены этого племени теперь, фактически, Дети Геи.

Гару России заплатили цену за свою гордость, и все еще не признают своей ошибки. Они все еще отказываются обратиться за помощью за пределы России. Хотя их положение в последнее время, казалось бы, улучшалось, готовятся странные планы. Вещи не всегда то, чем они кажутся в России. На национальном уровне Гару возвратили слабое подобие контроля над Борисом Ельциным, благодаря неустанной поддержке Семьи Гуляющих по Стеклу. Активное противостояние попыткам Гару отчисть зараженные Вирмом области прекратилось, и недавно Гару получили помощь с неожиданной стороны.

Однако, поскольку Гару становятся более активными, то же происходит и с агентами Вирма. Каэрны подвергаются нападениям и наводняются таинственными созданиями. Оставшиеся в живых описывают их как существ, вышедших из легенды. Эти существа, как полагает большинство, являются материализованными формами некоторых Бейнов, но

никто не может сказать наверняка. Когда Гару приходят для того, чтобы вернуть захваченный каэрн, они находят его пустым и обессиленным. Там, где атакует Вирм, магия теряется навсегда. Это странно, поскольку места власти, захваченные Вирмом, обычно развращаются в соответствии с его образом.

Иссушение каэрнов не единственная загадка. Оказалось почти невозможным для наследия Гару покинуть Россию. Лунные Мосты не откроются к каэрнам за пределами Родины, и Умбра потемнела. Стало тяжелее достигнуть мир духов.

Наконец, многие из Гару России все еще сокрушены один или более Натисков Вирма, хотя они не знают об этом. Мэйлин Инкарна поддерживают активные интересы в России, устанавливая контакты для своих мастеров и сердцами и умам всех. Даже защитники Геи не в безопасности.

Краткая история развития России, начиная с зарождения коммунизма

Год	Событие
1848	Карл Маркс опубликовал в Лондоне «Манифест коммунистической партии»
1861	Начало «Великих реформ» Александра II, которые освободили российских крестьян от крепостной зависимости
	Грызущие кость начинают принимать более активное участие в политике Гару
1902	В.И. Ленин издает в изгнании брошюру «Что делать?»
	Часть вожаков Грызущих кость, увлекшись идеями В.И. Ленина, создали в Москве септ, получивший известность как Септ народной воли. Этот септ ставший результатом этого эксперимента придерживается социалистического учения Маркса
1905	После народных волнений в Санкт-Петербурге царь Николай II учреждает Думу – первый российский парламент
1914	*август,* начинается Первая мировая война
1917	*2 марта,* отречение царя Николая II
	Серебряные клыки и другие аристократические кланы прилагают усилия, чтобы остановить приближающуюся революцию, но их методы остановить ее начало оказываются неэффективными, тем более что революцию поддерживали многие силы, в том числе Бруха и Грызущие кость
	7 ноября, большевики захватывают власть

	7 декабря, создание ЧК, позднее известного как КГБ
1918	*3 марта,* подписание Брест-Литовского мирного договора с Германией
	июлю, большевики устраняют антикоммунистические оппозицию, становясь единственной правящей партией
	17 июля, казнь Николая и его семьи
	Ленин национализирует экономику, запрещает частную торговлю и вводит коллективное хозяйство
	Гару начинают терять свои позиции вместе с поражением антикоммунистических сил. Даже Грызущие кость, начинают понимать, что то что они начали, начинает выходить из под контроля
1922	*апрель,* Сталин избирается Генеральным секретарем РКП(б)
	декабрь, создание СССР
1924	*21 января,* смерть Ленина
1929	*январь,* Сталин вынуждает Льва Троцкого покинуть СССР
	апрель, начало первого пятилетнего план Сталина
1930	Начало «Большой чистки». Сталин приговаривает к смерти и заключению миллионов советских граждан
	Гару начинают войну со Сталиным, однако, теряют еще больше свои позиции, так как Бруха, несмотря на свои опасения, вмешиваются в нее и поддерживают Сталина
1933	*16 ноября,* установление дипломатических отношений между США и СССР
	установление ограниченных отношений Стеклоходов с Гару за приделами Росси
	22 август, подписан пакт Молотова-Риббентропа, гарантировавший мир между Россией и Германией; секретные протоколы к пакту оговаривали раздел Польши и передачу стран Балтии и Бессарабии СССР
	1 сентября, Германия вторгается в Польшу, начинается Вторая Мировая война. См. *Ход Второй Мировой воны на Восточном фронте*
1940	*29 август*, Лев Троцкий убит наемным убийцей в Мехико
1946	*5 марта*, Уинстон Черчилль произносит речь о «железном занавесе (Фултонская речь)
	Начинается «Холодная война»
	Ужесточение политического режима приводит к ограничению передвижений Гару и прекращению большинства внешних сношений
	Дети Геи предпринимают попытки воспрепятствовать разработкам ядерного оружия советским правительством
1948	*10 октября*, запуск первой советской управляемой баллистической ракеты
1949	*4 апреле*, Создание НАТО
1953	*5 марта*, смерть Сталина
	сентябрь, Н. Хрущев становится приемником Сталина на посту первого секретаря ЦК

1955	*14 мая*, подписание Варшавского пакта
1956	*февраль*, Н. Хрущев критикует террор во время сталинского правления
	октябрь, советские войска подавляют восстание в Венгрии
	Дети Геи терпят неудачу в попытке предотвратить разработку советского атомного оружия, что приводит их гонению со стороны Красных когтей
1957	*4 октября*, Советский Союз запускает «Спутник», первый в мире искусственный спутник Земли
1961	*12 апреля*, запуск «Восхода» - первого пилотируемого космического корабля
	переговоры между Н. Хрущевым и президентом США Кеннеди
	август, воздвижение «Берлинской стены»
1962	*октябрь*, Хрущев принимает решение разместить на Кубе ядерное оружие, тем самым провоцируя Карибский кризис
1964	*14 октября*, Н.Хрущев теряет свое положение в КПСС; Леонид Брежнев устанавливает свой контроль над партией
1968	*август*, «Пражская весна» в Чехословакии, ее распространение остановлено ВС СССР
1971	*май*, президент Никсон прибывает с визитом в Москву; подписание ОСВ-I[13]
	11 сентября, смерть Н. Хрущева
1975	Советско-Кубинская интервенция в Анголу
1979	*декабрь*, советские войска вторгаются в Афганистан
1981	*декабрь*, многочисленные демонстрации приводят к вводу военного положения в Польше
1982	*10 ноября*, смерть Л. Брежнева
	12 ноября, приход к власти бывшего руководителя КГБ Юрия Андропова
1984	*9 февраля*, смерть Андропова
	13 февраля, приход к власти Константина Черненко
1985	*10 марта*, смерть Черненко
	11 марта, Михаил Горбачев становится Генеральным секретарем Коммунистической партии
1986	Горбачев объявляет о начале реформ. Начало «Перестройки» (восстановления экономики) и «Гласности» (политической открытости)
	Гару начинают постепенно восстанавливать свою активность, хотя параллельно происходит и укрепление позиций сил Вирма
	Борис Ельцин становится членом Политбюро
1987	*декабрь*, Горбачев и Рейган подписывают РСМД
1988	Горбачев создает постоянно работающий парламент, избранный путем

[13] Сведения ошибочны ОСВ-I подписан 26 мая 1972; в 1971 подписаны предварительные соглашения по ПРО. (*прим. пер.*)

	всенародного свободного голосования
	октябрь, Горбачев становится Президентом СССР
	из Восточной Европы выводится 250000 советских солдат
1989	*апрель*, Горбачев проводит чистку ЦК, выводя из его состава противников реформ
	26 мая, Ельцин побеждает на выборах в Москве, становясь депутатом нового Совета народных депутатов
	конец года, народные революции против коммунистических режимов в Восточной Европе
	ноябрь, падение «Берлинской стены»
	вывод советских войск из Афганистана
1990	Латвия, Литва и Эстония провозглашают независимость
	Баба Яга восстает из торпора и начинает манипулировать своими слугами для продолжения своего конфликта с Советом Бруха России
	июль, Борис Ельцин и другие реформаторы покидают Коммунистическую партию
	декабрь, Эдуард Шеварднадзе становится министром инстранных дел
1991	*12 июня*, Борис Ельцин становится первым всенародно избранным президентом России. Через него Гару восстанавливают толику своего прежнего контроля за страной
	июль, расторжение Варшавского пакта
	маленький лесной каэрн Красных когтей подвергается нападению и захвату. Отряд отправленный его освободить находит территорию вокруг покинутой, а сам каэрн потерявшим всю свою силу. Это был первый павший каэрн
	август, оппозиция Горбачева – сторонники жесткого курса предпринимают неудачную попытку переворота, которая приводит к окончательному распаду СССР
	начало крайне медленного примирения Грызущих кость с правящими племенами. Под воздействием различных факторов деятельность Гару в России становится более активной
1991 - 1993	различные события и внутренние проблемы приводят к отставке Горбачева; Россия, остающаяся одной из крупнейших стран мира, обретает статус государства «третьего мира»; проблема формирования капиталистической системы при отсутствии промышленной базы, которая способна удовлетворить возросший спрос на товары народного потребления, оказывается чрезвычайно трудным для России
	Гару России обнаруживают, что в России, в дополнении к враждебным и могучим духам Вирма, появилась новая могущественная сила искажающая землю, и пытаются бороться с нею различными способами
1993	*конец года*, в результате конфликта с парламентом, в ходе которого гибнет милиционер, Ельцин прибегает к вооруженным сила и расстреливает здание парламент; Ельцин распускает парламент после

	его капитуляции, наделив себя чрезвычайными полномочиями

Ход Второй Мировой воны на Восточном фронте

Год	Событие
1939	*1 сентября*, Германия вторгается в Польшу
	17 сентября, Россия вторгается в Польшу
	27 сентября, Польша капитулирует
	ноябрь, СССР аннексирует западную Украину и и западную Белоруссию
	30 ноября, Россия вторгается в Финляндию
1940	*12 марта*, окончание Советско-финской войны; Финляндия утрачивает часть своей территории
	15 июля, СССР оккупирует страны Балтики
	июнь-август, СССР аннексирует серенную Буковину, Литву, Латвии и Эстонию
1941	*22 июня*, начало операции «Барбароса»; Германия вторгается в СССР
	8 сентября, начало осады Ленинграда
	нападения Гару на немецкие войска помогают уменьшить их силу; русские Потомки Фенрира сражаются с Потомками из Германии
	17 сентября, Германия оккупирует Киев
	30 сентября, начала наступления на Москву
	8 ноября, Германия вторгается в Крым
	9 ноября, вокруг Ленинграда замыкается кольцо осады
	Грызущие кость прилагают все усилия, чтобы помочь выжить осажденным людям, кормя голодающих тем, что они могут добыть с помощью своего Дара
	6 декабря, операция «Тайфун» - советское контрнаступление под Москвой; немецкое наступление остановлено
1942	*май*, Советский Союз подписывает договор с Великобритания, присоединяясь к Альянсу против Германии
	25 июля, Германия захватывает Харьков
	1 июля, Германия захватывает Севастополь
	23 июля, Германия захватывает Ростов на Дону
	9 августа, Германия захватываю нефтяные промыслы Кавказа
	23 августа, Германские войска достигают Сталинграда
	23 сентября, 90% Сталинграда в руках Германии
	19 ноября, операция «Уран» - начало советского контрнаступления под Сталинградом
	16 декабря, немецкая попытка вернуть Сталинград терпит неудачу
1943	6-я германская армия разбита под Сталинградом
	16 февраля, русские возвращают себя Харьков
	14 марта, германия повторно оккупирует Харьков
	5 июля, Курская битва

	5 августа, освобождение Белгорода и Орла
	23 августа, повторное освобождение Харькова
	24 сентября, освобождение Смоленска
	7 ноября, освобождение Киева
	28 ноября, Тегеранская конференция между Сталиным, Рузвельтом и Черчелем
1944	*27 января*, прорыв блокады Ленинграда
	19 апреля, освобождение Одессы
	9 мая, освобождение Севастополя
	22 июня, начало операции «Кутузов» - освобождение Белоруссии
	28 июля, советские войска входят в Польшу
1945	*17 января*, советские войска освобождают Варшаву
	февраль, Ялтинская конференция между Сталиным, Рузвельтом и Черчиллем
	13 февраля, советские войска освобождают Будапешт
	13 апреля, советские войска освобождают Вену
	27 апреля, советские и американские войска встречаются в Торгау (Встреча на Эльбе)
	2 мая, советские войска захватывают Берлин
	8 мая, капитуляция Германии
	9 мая, советские войска освобождают Прагу
	июль, мирные переговоры в Потсдаме определили границы Германии, Берлина и поделив Европу на Западный и Коммунистический блок
	8 августа, СССР объявляет войну Японии
	15 августа, американская ядерная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки, капитуляции Японии, окончание Второй мировой войны
	Гару, напуганы методом окончания войны; весь мир охвачен ядерным страхом, которой на протяжении последующих десятилетий будет поддерживать пожар «холодную войну» и подкармливать Вирма

Волки и космонавты

18 марта 1965 года Восход 2 запускается в космос и показывает первый в истории мирового человечества выход в открытый космос. 19-ого марта Восход 2 возвратился на Землю со своей командой – Алексеем Леоновым и Павлом Беляевым. Космонавты упали в Уральские горы, когда с их возвращающейся ракетой произошла авария. Они приземлились за тысячу миль от цели, и увязли в глубоком снегу в течение дня и ночи прежде, чем поисковая команда нашла их. В это время им угрожали волки, от которых

очевидно отпугивал только слабый огонь, который команда развела в своем корабле.

Волками, которые нашли их, были на самом деле Люпины. Стая Красных Когтей нашла капсулу и отчаянно спорила, убивать ли людей. Наконец, одна фракция добилась успеха. Красные Когти решили, что это была плохая идея - напасть на людей, пытающихся покинуть планету.

Россия сегодня

Приход к власти Горбачева привел к новой эпохе Советского Союза. Перестройка и Гласность стали новыми лозунгами, и весь мир наблюдал как «Империя Зла», медленно открывается и западнизируется. Медленное продвижение к сокращению ядерного оружия и военных сил продолжалось, несмотря на случайные неудачи с американским проектом Стратегической Военной Инициативы.

Когда Джордж Буш[14] стал президентом Соединенных Штатов, прогресс в дружественных отношениях между Востоком и Западом продолжался. Однако, в Советском Союзе, реформы начинали иметь побочный эффект. Люди требовали больше изменений. На советское правительство оказали давление, принуждая к быстрым действиям. Горбачев не желал позволить изменениям продолжатся слишком быстро из страха потерять контроль. Борис Ельцин, президент российской республики Советского Союза, стремился к большим реформам. Ельцин и Горбачев вступали в конфликт множество раз.

В 1991 году Советский Союз был захвачен другой революцией, поскольку группа бескомпромиссных членов Коммунистической партии попыталась вырвать контроль над страной из рук Горбачева. Бруха, стоящие за Коммунистами, были позади всего заговора, и пытались их руками втянуть в бой силы, управляющие Горбачевым. Этот заговор потерпел неудачу. Эти древние Бруха были разрушены хозяйкой Горбачева – ужасной Бабой Ягой.

[14] Старший, конечно (прим. пер.)

В результате переворота Горбачев потерял популярность, в то время как Борис Ельцин получил большую поддержку. Дальнейшие события привели к распаду Советского Союза и образованию Содружества Независимых Государств, автономное собрание, состоящее из прежних республик.

Горбачев вскоре ушел, и Ельцин поспешил занять на его место. Россия стала демократическим государством, Холодная Война была закончена. Однако началась новая война. Россия вновь стала нацией, но степенью необходимых реформ и событиями последующих лет фактически разрушила свою экономику. Нехватки предметов первой необходимости стала очевидной. Рубль практически ничего не стоял, и ситуация с пищей была хуже чем когда-либо.

Теперь безработица угрожает нации в беспрецедентном масштабе, и люди вспоминали о минувших днях, когда правительство гарантировало каждому гражданину работу, пищу, здравоохранение и место для жизни.

Количество тяжких преступлений растет. На улицах Москвы девочки - подростки считают проституцию отличной карьерой. Некоторые фабрики уничтожались для того, что бы заплатить своим рабочим промышленными товарами. Рабочие вынуждены продать эти товары или обменивать их на еду. Промышленность упала ниже, чем во времена Великой Депрессии 1930 года.

Уровень смертности этнических русских и славян теперь превышает их коэффициент рождаемости, и население фактически снижается. Самоубийства и попытки самоубийства стали нормой, так же как организованная преступность. Усилилась ненависть, направленная против граждан, которым удалось преуспеть при данных обстоятельствах. На горизонте лишь слабая надежда. Даже молодые поворачиваются к преступлению и спекуляции новыми и необходимыми товарами.

Ощущение безнадежности это именно то, чего желает Баба Яга. Когда придет время, оно сделает людей более открытыми для ее воли. Это ощущение также усиливает Вирм и его приспешники. Их усилия по искажению людей и земли удвоились с переменами. Влияние Натиска Вирма

может быть замечено, только если выйти на улицу и всматриваться в лица всех встречных. Россия стала землей отчаяния, готовой к разграблению Каинитами и Вирмом. Обе группы пришли в движение, и Гару слишком дезорганизованы, чтобы совместно противостоять им.

Баба Яга хитра. Она видит, как другие, Танцоры Черной Спирали, хотят нанести вред земле. Это не ее цель; Ведьме нужны люди, подготовленные к ее окончательной цели, не разрушенные или загрязненной тем, что осквернило землю в ее отсутствие. Она будет использовать их, пока их еще можно будет использовать. После этого они будут уничтожены.

Общество

Россия была крупнейшей из 15 республик Советского Союза, страны, которая занимала 1/6 часть земной суши. Еще во время Наполеоновских войн, Россия была традиционным центром власти. Бывший Советский Союз простирался от Тихого океана до Балтийского моря и охватывал 12 часовых поясов. По результатам официальной переписи населения 1979 года на территории Советского Союза проживало более 100 языковых групп.

Готично-панковая Россия, во многом напоминая реальную Россию, но более гиперболизированную. В глазах россиян можно увидеть разрушительное воздействие прошлого. Лишенные стимула русские проходят друг мимо друга подобно зомби. Они идут так, как будто они одни в мире, игнорируя происходящее вокруг. Каждый гражданин следует согласно своему собственному умыслу и совершенно не обращает внимания, на то, что может произойти с другими на его пути.

Пятьсот лет гнета, сначала царя, а затем коммунизма, измотали силы жителей России. Коллективизм подавил индивидуальность, и предполагается что каждый россиянин лишь часть чего-то целого. С точки зрение американцев подобное чрезмерное чувство коллективизма граничит с психическим расстройством. Условия, в которых русские жили при

коммунизме, были не намного лучше тех, в которых жили крепостные при царе.

Надежды на освобождение побудили крепостных восстать, сначала во время Февральской революции 1917 года Керенского, а затем и во время Октябрьской революции 1917 года большевиков. К революции привели голод и общее недовольство, а коммунисты обещали изменить жизнь к лучшему. Однако, эти обещания никогда не были осуществлены.

Чтобы понять русских современного Мира Тьмы, вы должны понять, что многим гражданам России не знакома интеллектуальная и физическая свобода. Простые жизненные удовольствия отрицались и подавлялись. Внезапный экстаз свободы привел к множеству беспорядочных проблем, которые оказывают большое влияние на жизнь простых россиян.

Только после установления личного контакта до того ничего не выражающее выражение лица, типичное для русских, меняется на любезное и дружелюбное. Они будут доброжелательными и учтивыми, а так же окажут максимальную помощь, только если будут находиться в ситуации прямого контакта. Хотя конечно, иностранцы – это исключение. Иностранец для русских подобен коммивояжеру. Некоторые вещи, которые на Западе считаются обыденными, для россиян являются предметами роскоши, что заставляет искать их искать торговых контактов. Тем не менее, русские любят поговорить, особенно их интересуют получение знаний о Западе. Они будут рады поговорить о русских и жителях запада.

Проживание

Существует две России: новая и старая. И различие между ними поразительно. Новые гостиными, зачастую многоэтажные высотные здания, носящие экстравагантные названия, например, «Европейская» или «Метрополь». Эти гостиницы олицетворяют респектабельность, стиль и власть. Каждый этаж гостиницы обслуживается «дежурной», традиционно находящейся там, чтобы контролировать деятельность постояльцев.

«Дежурные» по-прежнему находятся во многих гостиницах России, как привилегированных, так и эконом класса.

Гостиницы служат местом для традиционного дешевого питания. Такие блюда как бефстроганов или котлеты по-киевски пользуются популярностью. Русские любят простую тяжелую пищу и супы. Очень распространены колбасы из мяса и капуста, а также в зависимости от места действия, рыбы и игра.

Еда

Русские любят хорошо выпить и произносить тосты. Зачастую на банкетах произнося дюжины тостов, а иногда часть гостей остается ночевать под столом. Несмотря на то, что они выносливы к выпивке, они по большей части еще и очень разумны: часто застолья с большим количеством спиртного сопровождаются тяжелыми закусками, которые нейтрализуют воздействие алкоголя.

С алкоголем, зачастую рассматриваемый как главный продукт в жизни среднего россиянина, в последнее время возникли большие затруднения. Начиная с конца 1980-х, правительство пытается обуздать потребление алкоголя, однако, уровень смертности и проблем, связанных с алкоголем, по-прежнему высок и увеличивается. Власти начали активно патрулировать улицы в поисках пьяниц и связанных с ними проблем, но их число вряд ли от этого сократилось. У русских огромное количество подпольных винокурен и домашних самогонных аппаратов, и поэтому поток алкоголя едва ли может быть обуздан подобными усилиями правительства.

Торговля

Предпринимательство господствует на улицах России. Малые предприниматели предлагают все: от сигарет до Пепси-колы. Предприятия малого бизнеса конкурируют с большими магазинами, когда-то принадлежавшими государству. Количество капиталистических предприятий

быстро растет, включая представительства МакДональдза, которой стал очень распространенным после падения коммунизма. Сейчас большие компании перестали быть государственной собственностью. Маленькие фирмы зачастую рекетируемы местными бандитами.

На каждом углу есть по крайней мери один торговый ларек. Черный рынок, который когда-то был совершенно запрещен, чрезвычайно распространен. Преобладают вещи из стран Запада. Черный рынок начал легализоваться, начиная с падения коммунизма, и эти ларьки – остатки сети, которая когда-то конкурировала с государственными универсальными магазинами.

Первоначальный черный рынок изменился. Хотя когда-то он поставлял запрещенные товары, сейчас же с паданием коммунизма, большинство из этих товаров продаются легально. Настоящий черный рынок, начавшийся с повсеместной продажи наркотиков, начал процветать с падением коммунизма. Хотя международная торговля наркотиками и была сильно распространена до падения коммунизма, вся глубина этих преступлений до недавних пор была хорошо известна в России лишь немногим посвященным.

Язык

Русский язык – это все тот же язык, на котором говорили до возвышения коммунизма. Хотя некоторые определенные американские понятия и были добавлены, чтобы дополнить этот язык, единственное заметное изменение, которое было произведено – это удаление слов «господин» и «госпожа» и объединение этих понятий в одно, которое имеет и женскую и мужскую форму. Теперь оно используется, чтобы заменить слово «господин». В качестве такого понятия выступает слово «товарищ», используемое формально в официальных обстоятельствах, и слово «гражданин», которое используется в повседневном общении.

Однако, с падением коммунизма споры о языке и этнической принадлежности стали очень распространенными в России и других бывших

республиках СССР. Дебаты по поводу «официальных» языков стали особенно серьезными.

У русских есть еще одна особенность, которая отличает их от остальной Европы. Зачастую, представляясь, русские в конце своего имени добавляют имя своего отца. Это окончание называется отчество. Например, под Владимиром Сергеевичем имеется в виду «Владимир, сын Сергея», а под Ириной Сергеевной – «Ирина, дочь Сергея». Разговаривая между собой, двое русских вряд ли опустят отечество, если до этого не было хорошо знакомы длительное время. С другой стороны, когда русские знают друг друга длительное время, или обращаются к детям, они зачастую используют боле фамильярную уменьшительную форму имени. Например, Александр, становится Сашей, Ирина – Ирой, а Мария – Машей.

Это, в сочетании с тем, что многие женщины не меняют девичьи фамилии после брака, может привести к путанице среди родственников.

Традиции

Как правилу русские приветствуют друг друга крепким рукопожатием. Мужчины, так как женщины, часто приветствуют хороших друзей своего пола троекратным поцелуем в щеки. Мужчин, целующих женщин при встрече, считают вульгарными и смотрят с осуждением. Повседневные контакты между представителями одного пола, считаются признаком дружбы, и не является таким же табу, как и в Америке. Контакты, тем не менее, ограниченные, и только хорошие друзья будут гулять друг с другом, держась за руку.

Русские часто обмениваются подарками с гостями, и для них нет ничего необычного в том, чтобы получить или подарить подарок, приходя в дом к другому человеку. Подарки из Америки ценятся очень высоко. Хотя обычно они и не ожидаемы, ценятся они очень высоко.

Однако, подарки получают не только дома. Подарками обмениваются при любых встречах. Гару так же подвержены этой практике, и поэтому при

посещении каэрна Гару, россиянином или иностранцем, обычно также обмениваются подарками.

Предыдущая коммунистическая система вызвала отказ от многих религиозных праздников. Большинство из советских праздников – это чествование какой-нибудь особой группы населения или события из прошлого. Точно также и большинство праздников Советского Союза было утрачено или забыто. Волна религиозного возрождения привела к восстановлению ряда религиозных праздников, включая Пасху и Рождество, которые были упразднены в советское время. Первое мая – это самый важный праздник в России. Он проходит 1-го мая и сопровождается проведением большими парадами и обильным весельем.

Этнические группы

Среди населения России представлены многочисленные этнические группы. Самая многочисленная группа – это славяне, которые составляют почти 75% населения страны, и включает «великороссов», украинцев или «малороссов», «белорусов» и большое количество поляков.

Следующая по величине группа – это тюрко-татары, которые считаются потомками монгольских завоевателей XIII-XIV столетия. В эту группу входят крымские и казанские татары с западного Урала, башкиры, чуваши, татары, чуваши, ойраты и алтайские народы на востоке.

Третьей по величине этнической группой являются представители яфетической народности, в состав которых входят: Чеченцы, Кабардинцы, Балкарцы и Черкесы. Четвертой по величине группой выступают Финно-угорские народы, которые тесно связаны с венграми и турками. Другими этническими группами, представленными в России, являются: евреи, монголы, греки, цыгане, корейцы, курды, китайцы, чехи и арабы. На северо-востоке России проживает этническая группа чукчей, которая как предполагается, связана с североамериканскими индейцами.

Произношение

Как правило, русские слова произносятся, так же как и пишутся. Если слово было транслитерировано правильно, то единственная проблема – это определить на какой слог ставится ударение. К сожаление не существует четких правил, определяющих порядок расстановки ударений. Как правило, правильное ударение узнается вместе разучиванием самого слова. Ниже приведено произношение некоторых известных городов:

Москва

Иркутск

Одесса

Киев

Новгород

Новосибирск

Магнитогорск

Ростов

Рига

Мурманск

Владивосток

Ташкент

Русские имена

Ниже приведен перечень самых распространенных имен, которые игроки могут использовать для своих персонажей.

Мужские имена и их уменьшительные формы:

Александр – Саша

Алексей – Алеша

Борис – Боря

Виктор – Витя

Владимир – Володя

Вячеслав – Слава

Евгений – Женя

Иван – Ваня

Михаил – Миша

Николай – Коля

Пётр – Петя

Сергей – Сережа

Юрий – Юра.

Мужские имена без уменьшительной формы:

Андрей

Олег

Павел.

Женские имена и их уменьшительные формы:

Александр – Саша

Анна – Аня

Валентина – Валя

Варваря – Варя

Галина – Галя

Екатерина – Катя

Елена – Лена

Ирина – Ира

Мария – Маша

Ольга – Оля

София – Соня

Татьяна – Таня

Женские имена без уменьшительной формы:

Вера

Нина

Человеческая политика

Внутренняя политика в России наполнена коррупцией, подкупами и ударами в спину. Восхождение к лидерству в прежнем Советском Союзе в целом заключалось маневрировании в попытках занять наилучшую позицию и в то же время столкнуть вниз врагов. Политические бои в залах Кремля могли иногда длиться многие годы.

В коммунистической системе каждый аспект управления страной был бюрократизирован. К примеру, там, где в Соединенных Штатах имелось 12 органов регулирования, Советский Союз имел 40 и более. Правительство пострадало от сверхспециализации. Все было централизовано. Оно еще больше пострадало от коррупции, застоя и зависимости от прихотей наделенного властью.

До недавнего времени, российские законодательные органы страдали от того, что высшие эшелоны власти пытались уменьшить их эффективность. Они фактически стали всего лишь комитетом по проставлению печатей для Лидера Партии. Эти козни, и бюрократизация, были шагами различных Бруха, направленных на то, что бы сбросить других с трассы. В то же время, это привело к окончательному застою России, поскольку система стала слишком тяжелой, что бы поддерживать себя, и интригам, которые начинались во времена перемены власти, ставшим еще более интенсивными. Вампиры, смертные и редкие агенты Гару боролись за контроль над новыми Лидерами Партии.

Внезапные болезни и отставки были весьма обычны в советской политике. Возьмите, к примеру, способ, которым был проведен удачный ход против Горбачева. Его задержали на даче и объявили, что он болен.

Недавно все изменилось. С роспуском Советского Союза и отставкой Горбачева, Россия стала экспериментом в демократичном обществе свободного рынка. Этот эксперимент часто кажется обреченным на провал. Экономика России еле волочит ноги, вера в правительство все время падает, и силы внутри самого правительства стоят на пути прогресса.

Борис Ельцин вскоре после вступление на пост президента расформировал российский Парламент, утверждая, что он мешает ему заниматься восстановлением России. В действительности ведьма Баба Яга вскармливает его мечты о новой Российской Империи с Ельциным как новым Царем. Она хочет вернуть все на свои места, и автократия – только начало

Родичи

Сородичи это глаза, уши и руки Гару в человеческом обществе. Без них Гару не смогли бы контролировать Россию в течение многих веков. Более того, в древности Родичи объединили Россию под единственным знаменем, создавая метод, с помощью которого Гару могли управлять и защитить один из самых больших народов в мире.

Даже теперь, в эти смутные времена, присутствие и помощь Родичей позволила Гару остаться у руля тонущего судна, которым является Россия. Сейчас Ельцин обращается к своей нации и пытается спасти ее от внутренних проблем, которые угрожают разрушить ее. Его поддерживают лояльные Кинфолки Гуляющих по Стеклу в правительстве.

Некоторые племена говорят, что это – ход Гуляющих по Стеклу направленный на то, чтобы сделать свою заявку на победу в соперничестве между Серебряными Клыками, Повелителями Тени и Потомками Фенрира. Гуляющие по Стеклу утверждают, что они просто оказались в нужном месте в нужное время и хотят сделать хотя что-то. Еще неизвестно, чего они достигнут благодаря этому ходу.

Гуляющие по Стеклу не знают, что Ельцин – марионетка ужасающей Бабы Яги. В то время как племя использует свои контакты с Ельциным, чтобы оставаться на шаг впереди других Гару, Ведьма использует его, чтобы предугадывать шаги своих противников и противодействовать им. Она позволяет ему иметь какое то подобие свободной воли, но все главные стремления есть результат ее прихотей. Конфликт между Ельциным и

российским Парламентом был организован Ведьмой для того, чтобы деморализовать ее врагов. Он должен был показать Гару, насколько сильна власть Яги над землей и ее лидером

Отыгрыш Кинфолка

Конечно, обращаться и бегать по лесам, борясь с существами из наших ночных кошмаров – очень весело и прикольно, но в России есть и другие действующие лица. Все еще есть вещи, которые не могут сделать Гару или люди, но могут Кинфолки. Родичи неуязвимы к Делириуму. Они не обладают ярость или животную привлекательность, но они могут изучить и использовать магию, психические способности и ритуалы. Будучи смертными, их трудно обнаружить многим сверхъестественным существам.

Родичи могут сделать многие вещи, которые не могут или не хотят делать Гару. Они могут занять правительственный пост, вести людей и вообще получить такое влияние на человеческий мир, которого не могут достигнуть Гару.

Возможности в игре, в которой игроки отыгрывают Кинфолков, очень разнообразны: политическая интрига, всепроникающий ужас, холодная война в сверхъестественных коридорах власти и даже охота на вампиров. Последний пункт, однако, чрезвычайно опасен, поскольку немногие из вампиров не попадают каким либо путем под контроль к Бабе Яге. Ведьме не нравятся смертные, которые вредят ее «внучкам».

Книга ***«The Hunters Hunted»*** дает много деталей для видения игры в Мире Тьмы со смертными в качестве героев. Более подробно смертные рассматриваются в ***«Vampire Player's Guide»***.

Маги в России

Эпоха мифов

Spin me back down the years
And the days of my youth,
Close the lace and black curtains
And shut out the whole truth.
– Jethro Tull, «Thick as a Brick»[15]

В древности, затянутой туманами памяти, герои, звавшиеся Богатырями, защищали людей России от напастей вроде Змея и Бабы Яги. Эти маги- воители служили Князю Владимиру Красное Солнышко, как рыцари Королю Артуру. У каждого из них была своя сверхчеловеческая сила - невероятная сила, далекое зрение, нечеловеческое мастерство в сражении и так далее. Их любовь к Матери Россия была неоспорима. Некоторые из них оставили свои семьи или даже убили их, чтобы показать свою преданность земле. Согласно легенде, это богатыри победили Бабу Ягу и повергли ее в торпор.

К сожалению, эти магические герои давно ушли. Каждый встретил свой трагический конец. За столетия о деяниях Богатырей забыли, если бы не тихие истории, рассказываемые зимними ночами.

Были ли Богатыри магами Небесного Хора, могущественной стаей Серебряных Клыков или и тем и другим сразу – вопрос спорный. Серебряные Клыки утверждают, что эти воители принадлежат к их роду, насмехаясь над предложением, чтобы простые люди могли любить землю так сильно. Многие маги небесного Хора, которые помнят Богатырей, отвергают идею, что такие великие герои могли быть, возможно, паршивыми оборотнями.

[15] Завещай мне опять годы и дни моей юности,
Потяни за шнур и задёрни чёрные шторы, выкрикни всю правду,
– Джéтро Талл, «Глупый, как пробка» (пер. С. Климовицкого из книги «Менестрели Рок-н-ролла. История группы JETHRO TULL»)

Поскольку Богатыри давно обратились в пыль, вопрос, вероятно, останется без ответа.

Когда Баба Яга в злобе открыла для Христианства дверь в Россию, что являлось актом мести Дурга Син (Durga Syn), Небесный Хор воспользовался возможностью объединить свои силы на Родине. Столетия церковь охотилась на волхвов (volshun), древних Землепоклонников, часто с помощью Хора. Ирония в том, что святая миссия Хора в России по сей день остается неизвестной.

За столетия волшебники Хора внутри российской церкви впали в немилость многих других Традиций. Российская церковь поддержала сильную власть Царей, и Хор вел их к Просветлению руками царей. Хотя крестьянство угнеталось, оно оставалось преданным церкви, и их вера пылала. Из-за различия в доктринах, давнишнего спора с Орденом Гермеса, и гордости, пришедшей вместе с властью, Российский Хор оборвал свои связи с другими Традициями за пределами России, выслеживая Толкователей Грез и ведуний, или иначе ведьм, Вербена в пределах страны. Эти действия вовсе не прибавляли Небесному Хору популярности среди Традиций в целом.

Когда Эпоха Мифов завершилась, Небесный Хор предпринял действия для сохранения своей власти. Из-за тотального засилья невежества и суеверий среди российского крестьянства, маги были в состоянии сохранить стабильность, придерживаясь общепринятой концепции реальности. Маги церкви и их враги ведуны продержались в России дольше, чем в остальной части мира.

Технократия

Петр Великий проложил дорогу для Технократии. Неся науку и разум в Россию, Петр захватил воображение своих подданных. С Петром прибыла Гильдия, старая версия Синдиката, и Круг Гиппократа, предшественники Биоинженеров. Поскольку Царь поставил ученым задачу «осовременить» Россию, Технократы сделали свое влияние ощутимым. Через все земли

Парадокс полз к когда-то безопасным бастионам магической силы. Хотя маги были в состоянии сохранить свое влияние в 20-ое столетие, власть Хора уменьшалась, в то время как Техномансеры становился сильнее.

Техномансеры обладали самым большим влиянием в годы, предшествующее первой мировой войне, в то время как другие волшебники потеряли свою власть в бурном потоке восстания. Последняя революция, однако, разбила власть магов над Родиной на многие десятилетия. Биоинженеры были высланы из России после Революции. Их теории были отвергнуты как «контрреволюционные». Другие маги были вынуждены в дальнейшем действовать подпольно, в соответствии с атеистической доктриной Коммунистов. Обе фракции были закрыты еще до правления Сталина. Хотя идеалы Техномансеров правили воображением России, Технократия оставалась незаметной до второй мировой войны.

Говорят, что Сталин обладал сильной поддержкой Технократии; некоторые даже думают, что он сам был Пробужденным. Не важно, по какой причине, диктатор противодействовал попыткам российских Бруха, Гару, магов Традиций и простых Спящих управлять железной машиной Советского Союза. Следующие пятьдесят лет Россия была во власти идеалов Техномансеров и сокрушительной энергии сошедшей с ума промышленности.

Наши дни

Humanity goes forward, perfecting is powers. Everything that`s unattainable become familiar, understandable; it is only that one must work and must help with all one`s might those who seek the truth.

– Anton Chekov, The Cherry Orchard[16]

У Бабы Яги был помощник в создании Теневого Занавеса. Когда она объединила свои силы, Баба Яга искала сильную Часовню Небесного Хора, одну из тех, что вернула себе церковное влияние после падения коммунизма. Несколькими ложными чудесами она завоевала их внимание. Когда статуя Богородицы проливала кровавые слезы, преисполненные благоговейного страха волшебники собрали их. Когда Богоматерь повелевала им пить ее слез, они это делали. Вскоре у Бабы Яги была Часовню магов, привязанных к ней Узами Крови.

Она также предстала перед несколькими ведуньями Вербена и повелела им поднять мощь земли. С невольной помощью этих магов, объединенных с ее собственной колдовской силой, Баба Яга отрезала Родину от остальной части мира. Источники жизненной силы, Узлы, были также отрезаны, приведя к множеству смертей среди волшебников, пойманных в их Царствах Горизонта по всей России. Поскольку Квинтэссенция к этим Царствам больше не поступает, Царства Горизонта, подпитываемые только российскими Узлами, сжимаются, увядают и, в конечном счете, исчезают.

Из-за этих событий Технократия впала в панику. Четыре главных Конструкции (Constructs) потеряли контакт с международной сетью, и меньшие Часовни в пределах самой России также молчат. Внутренний хаос в

[16] Человечество идет вперед, совершенствуя свои силы. Все, что недосягаемо для него теперь, когда-нибудь станет близким, понятным, только вот надо работать, помогать всеми силами тем, кто ищет истину

– Антон Павлович Чехов, Вишневый Сад

прежнем Советском Союзе привел Технократию в замешательство, они дали бы много, чтобы узнать, кто или что стоит за всем этим.

Традициям не намного лучше. Таинственные сообщения о чудесах в пределах России привлекли внимание Небесного Хора, но никаких деталей не было выяснено, и Традиция в целом начинают волноваться. Вербена и Толкователи Грез, обладающие контактами с Россией, услышали подобные сообщения, но ничего более. В Часовнях по всему миру волшебники начинают задаваться вопросами...

В пределах России многие из остающихся волшебников или радуются новой эпохи рассвета Родины, или спасают свои жизни. Баба Яга не будет терпеть никакого вмешательства в свои планы. В приделах занавеса ее пешки преследуют Техномансеров, магов, которые и дальше бы отравляли землю. Ушедшие в подполье Ведуньи и выжившие Техномансеры в некоторых местах объединились для взаимного выживания, в то время как маги под влиянием Бабы Яги помогают ей в новом Пути Подъема России.

Сейчас бы очень пригодилась мощь Богатырей.

Глава Вторая:
География

Not a single hectare of land should be left unsown.
– Vasily Yefanov, Soviet Russian Political Poster, 1931[17]

Россия, прежде Российская Советская Федеративная Социалистическая Республика, - самая большая из республик Советского Союза. Она простирается Северного ледовитого океана на севере и республики Казахстан и КНР на юге, и от Белоруссии и Украины на западе и Тихого океана на востоке. Ее площадь 6 609 000 квадратных миль, а население приблизительно 200 000 000

Российская земля разнообразна и охватывает различные климатические и географически зоны. Северные районы России - это безлесные арктические равнины, называемые тундра, вместе с тем там же, в Сибири преобладают болотистые хвойные леса именуемые тайгой. В южной части России преобладают степи, в то время как для центральной ее части характерны леса. Уральские горы делят Россию на восточную и западную часть. На сегодняшний день восточная часть больше и включает в себя районы известные как Сибирь.

В число крупнейших рек России входят Волга и Дон, протекающие к западу от Урала и реки Енисей, Амур, Лена и Обь расположенные с востока. Климат варьируется от субтропиков по берегам Черного моря до вечной мерзлоты арктических широт.

Недра России содержат в себе наибольшее количество полезных ископаемых, по сравнению с государствами бывшего Союза. Она производит

[17] Ни одного гектара незасеянной земли
– Василий Ефанов, советский плакат, 1931

40% железа и угля, добываемого на Урале и в Сибири, а так же 20% нефти, в первую очередь в бассейне Черного моря, Уральских горах и некоторых районах Сибири.

Центральная Россия преимущественно аграрная, здесь выращивалось приблизительно 70% всего зерна бывшего Советского Союза. Центральный сельскохозяйственный район представляет собой безлесную равнину с плодородной черноземной почвой.

Большая часть российской промышленности располагается в районе Москвы и Ленинграда, на севере страны располагается деревообработка, а также сельское хозяйство, преимущественно скотоводство и выращивание льна. В бассейне реки Волги располагаются крупнейшие промышленные предприятия и фермерские хозяйства, а также залегают многочисленные полезные ископаемые. На юге России располагается производство пшеницы и табака, а также тяжелая промышленность и субтропического сельское хозяйство. Вокруг Аральского моря расположилась тяжелая и горнодобывающая промышленность, в свою очередь восточные регионы России покрыты лесами и имеют богатую почву, которая до сих пор еще не возделывается.

Для своего размера Россия имеет низкую численность населения. На ее территории есть обширные пустынные и равнинные дикие области. Например, Сибирь, практически безлюдна, особенно в северной своей части. Россия – это очень богатая экологическая система, в которой карибу, волки, медведи, лоси, дикие кабаны, олени, орлы и многие другие виды животных играют важную роль. Снежные барсы и тигры охотятся бок обок с медведями и волками. Из-за размеров и разнообразного климата, на территории России проживают животные и прорастают растения, входящие в широкий спектр экосистем от субтропических до арктических.

Изменения и потрясения

Изменения, происходящие сейчас на территории бывшего Советского Союза, не поддаются прогнозированию. К тому времени, когда эта книга попадет на полки, политическое устройство и целые регионы могут измениться, особенно учитывая недавний роспуск парламента Б. Ельциным (как здесь написано). Карта, приведенная здесь, содержит лишь основную информацию, такую как местоположение основных каэрнов, городов и некоторых республик. Перед проведением хроники по России Рассказчику следует свериться с актуальным атласом или почитать свежую прессу, чтобы получить сведения о последних изменениях в России.

Белые ночи

Белые ночи наблюдаются каждый год в России в июне, во время летнего солнцестояния. К северу от Санкт-Петербурга солнца остается на небе в течение двух-трех недель. Множество празднеств и торжеств приходится на это время.

Как не сложно догадаться именно в это время Киндред наиболее слабы. Они вынуждены спать две-три недели, в то время как Гару могут действовать свободно. Охотники на вампиров так же активизируются в это время. Члены Инквизиции, наряду с представителя Православной церкви, выходят на улицы, чтобы охотится на спящих Киндред.

Наиболее могущественные и опытные вампиры России научили на время белых ночей либо уезжать на юг, либо скрываться там, где они не могут быть найденными.

Экологические катастрофы

No other great industrial civilization so systematically and so long poisoned its air, land, water and people. None so loudly proclaimed its efforts to improve public health and protect nature while degrading both. And no advanced society faced such a bleak political and economic reckoning with so few resources to invest towards recovery.

– Murray Feshbach and Alfred Friendly, Jr., Ecocide in the USSR[18]

Экологическая катастрофа – стала самым широко распространенным в России наследием коммунизма. На территории бывшего Советского Союза около 290 миллионов человек дышит отравленным воздухом, ест отравленную пищу, пьет отравленную воду и регулярно хоронит своих болезненных и отравленных детей, не зная правды об их смерти.

Русские люди только сейчас стали обнаруживать, что делалось в их стране во имя прогресса. К сожалению, они мало, что могут сделать, так как их стране не хватает ресурсов для необходимой экологической дезактивации; люди слишком дезорганизованы и бедны.

Существует огромное количество проблем, которые могут стать отправной точкой для хроники или, по крайней мере, для истории. Ниже приведенный список экологических проблем иллюстрирует, насколько ужасна ситуация, даже без вмешательства сверхнатуралов.

- Приблизительно 70 миллионов русских дышат воздухом загрязненным вредными выбросами, чье содержание как минимум в 5 раз превышает предельно допустимые нормы.

[18] Нет других великих индустриальных цивилизаций так долго и систематически отравлявших воздух, землю, воду и людей. Ни кто прежде так громко не объявлял об своих усилиях по развитию здравоохранения и охране природы, одновременно с этим уничтожая и то и другое. И никакое развитое общество, столкнувшееся с такой суровой политической и экономической за это расплатой, не вкладывает столь мало в восстановление.

– Фишбах М., Френдли А., «Экоцид в СССР. Здоровье и природа на осадном положении».

- На территории России имели место, по крайней мере, 130 ядерных взрывов. Большинство производилось для геофизических исследований, чтобы создать давление вышележащих пород в газовых и нефтяных месторождениях или же просто для перемещения грунта во время земляных работ. Степень ущерба нанесенного земле, воде, людям и дикой природе неизвестна, но она, конечно же, велика. Поблизости от островов Новая Земля в море были выброшены ядерные реакторы и другие радиоактивные отходы.
- Каждый день в России приблизительно 920 000 баррелей нефти разливается, что эквивалентно одному крушению танкера «Эксон Валдиз» каждые шесть часов. Во время строительства нефтепроводов, с его целью ускорения, запорные клапаны были установлены каждые 30 миль вместо каждых трех. Их прорыв может привести к 30 мильным разрывам нефти. В Сибири имеет место разлив нефти шесть футов глубиной, четыре мили шириной и семь миль длиной.
- Леса Сибири исчезают со скоростью 5 миллионов акров в год, что составляет конкуренцию уничтожению дождевых лесов Амазонии. Это разрушительное воздействие вызвано загрязнением и беспорядочной вырубкой леса, в первую очередь иностранными компаниями, в конечном итоге приводит к обеднению почвы.
- Только чернобыльская катастрофа вызвала загрязнения более чем 50000 миль территории.
- Лишь недавно в Украине было захоронено 1300 тон говядины загрязненный в результате чернобыльской катастрофы.
- Большинство российских реакторов устарели. Многие из них были построены по тому же проекту, что и Чернобыльская АЭС. Ситуация осложняется еще и тем, что состояние действующих станций вызывает опасения об их безопасности.
- Некоторые регионы России страдают от вспышек загадочных болезней. Одним из подобных примеров может выступать недавняя эпидемия

сибирской язвы. Как известно, Россия располагает обширными запасами биологического и химического оружия, разработанного во время Холодной войны; возможно недавние проблемы могли привести к опасной практике их распространения.

- Миллионы акров сельскохозяйственных угодий истощены эрозией и отравлены бесконтрольным применением пестицидов. Кроме того, в 30% от всех продуктов обнаруживаются опасные пестициды.
- По побережью Балтийского моря предприятия сливают в воду неочищенные радиоактивные отходы и сточные воды, а также тонны промышленных отходов. На севере Сибири тысячи факелов газовых вышек выбрасывают огромные облака черного дыма, накрывающих сибирские леса.
- В Эстонии, одной из бывших советских республик, два детских сада были построены поверх свалок радиоактивных отходов.
- В некоторых областях России грудное молоко матерей загрязнено пестицидами.
- Река Волга, некогда известная своим изобилием, умирает. Множество платин, электростанций, химических веществ и сточных вод превратили ее в одну из самых загрязненных рек мира. Берега Волки застроены фабриками, платинами и гидроэлектростанциями. Она протекала в сердце того, что было советским военно-промышленным комплексом, и эти предприятия загрязняли реку в течение многих лет. Около 3000 предприятий сбрасывают загрязненные стоки в объеме приблизительно 10 миллиардов кубических ярдов в год. Строительство плотин значительно замедлило течение реки, а загрязняющие вещества имеют тенденцию накапливаться в восьми искусственных водохранилищах по течению реки или оседать по руслу реки или в ее дельте. В некоторых регионах концентрация химических в 100 раз превышает допустимые нормы. Семьдесят процентов рыбы в Волге содержит ртуть, а осетрина, источник российской икры, постепенно вымирает.

- Количество автомобилей в бывшем Советском Союзе составляло лишь десятую часть от их числа в США. Однако, автотранспортное загрязнение составляло 67% от подобного показателя в США.
- Большое количество россиян, особенно в промышленных зонах уральского региона и западной России страдают от респираторных заболеваний, вызванных уровнем загрязнения атмосферы.
- Российское руководство на различных уровнях не желает признавать наличие подобных проблем.

Уральская катастрофа: запретная зона

We crossed a strange, uninhabited and unfarmed area. Highway signs along the way warned drivers not to stop for the next 20 to 30 kilometers. The land was empty. There were no villages, no towns, no people, no cultivated land. Only the chimneys of destroyed houses remained.

– Soviet emigre's account of 1961 drive into Ural Mountains.[19]

В феврале 1958 года в городе Кыштым-40 (построенном как часть плана Сталина по разработке атомного оружия) произошла авария на свалке ядерных отходов. Согласно отчетам, реакция в неглубоко захороненных отходах вызвала взрыв, приведший к распространению радиоактивного мусора на большой площади. Пострадала область протяженностью приблизительно 100 миль к востоку от Кыштыма (в этом направлении дул зараженный ветер). Территория была оцеплена прибывшими войсками МВД и сотрудниками КГБ. Населению было запрещено покидать эту территорию. Пока не была организованна эвакуация, им подвозили пищу и воду, однако, к

[19] Мы пересекли странную необитаемую и невозделываемую область. Знаки вдоль дороги оповещали водителей о запрете остановок на протяжении следующих 20-30 км. Земля была пустынна. Ни деревень, ни городов, ни людей, ни обработанной земли. Остались лишь дымоходы разрушенных зданий.
– Из отчета советского инженера о поездке в Уральских горах в 1961 году.

этому времени большинство из них провели месяц на загрязненной территории.

После того, как все жители были вывезены, войска убили всех сельскохозяйственных животных, сожгли все деревни и бульдозерами сгребли все обломки в один курган. Было уничтожено несколько сотен деревень и ферм. В результате радиоактивных осадков пострадало свыше 10 000 человек.

До сих пор дорожные знаки в этом районе сообщают проезжающим автомобилям о необходимости пересечения этого района быстро и с закрытыми окнами.

Атомный ГУЛАГ

Emigre Konstantin Simis had been a defense lawyer in the Soviet Union before he came to America; one of his clients had escaped the death penalty only to be sent to a uranium mine. Reflected Simin: "Radiation performed the same sentence in six months, a year, a year and a half - the sentence is the same".

- Oberg, Uncovering Soviet Disasters[20]

Согласно одной из советских оценок за первое десятилетие ядерной программы преждевременной смертью умерло от 50 000 до 100 000 человек. В первую очередь это были простые рабочие. Был и другой пострадавший класс людей: Сталин создал урановые рудники для работы без защиты в их шахтах пожизненных заключенных (Москва-10, Тура-38, Свердловск-39 и Челябинск-40). Добыча радия осуществлялась в Ухте.

Неподалеку от Кыштыма (см. выше «Уральская катастрофа»), ничем не защищенные заключенные помогали устранению последствий катастрофы

[20] Эмигрант Константин Зимин, бывший адвокатом защиты, перед тем как переехать в Америку, один из его клиентов избежал смертной казни, и был отправлен на урановые рудники. Зимин дал им следующую характеристику: «Радиация так же эффективно исполняла приговор за полгода, год или полтора».

– Оберг, «Изобличая советские катастрофы»

1958 году, огораживая 100 мильную зону вокруг загрязненной реки. Рабский труд узников лагеря ЯВ-48/6 использовался при создании ядерного оружия в Челябинске-40, одновременно с этим, труд заключенных лагеря ЯВ-48/7 использовался на заводе по обогащению урана в Кыштыме.

В Дзержинске – районе Новосибирска – заключенные лагеря 91/8 использовались на производстве оружия. Кроме того в заливах Ольги и Шамора (и тот, и другой на Японском море), на Медвежьем мысе Новой земли и на острове Вайгач, около Фрунзе, Зарафшана, Бекабада и Ленинабада более 22 500 заключенных из лагерей ЯВ-64/2/4/6/8/9 и /37 использовались на различных предприятиях по обогащению топлива для АЭС. Свыше 10 000 из этих заключенных были госпитализированы, скорее всего с разрушением косного мозга

Другие подобные объекты располагались в Маргилане, Фергане, Ленинске, Рудном, Аксу, Грозном, Тотьме и Череповце. В Боровое работал открытый урановый рудник. Этот список можно продолжать вечно. У жертв этой системы было мало надежд. Заключенные восставшие на шахте в Заравшане были расстреляны КГБ.

Озеро Байкал и Аральское море

Озеро Байкал – это глубочайшее пресноводное озеро в мире. Загрязнение озера Байкал – одна из крупнейших экологических катастроф в мире.

Аральское море – крупнейший водосборный бассейн в своем регионе. Оно были слишком истощено многочисленными ирригационными системами. Корабли лежат на сухом песке в милях от воды. Слишком высокая соленость воды препятствует поддержанию какой-либо жизни. Уровень моря сократился более чем на 46 футов, а его поверхность сократилась на 40%. Все это привело к сокращению уровня локальных осадков, повышению температуры и увеличению содержания в атмосфере Земли соли пыли более чем на пять процентов.

Советы фактически уничтожили экосистемы обоих регионов.

Ни одна из вышеупомянутых экологических проблем не была выдумана для целей этой книги. Это все реально, и знание этого должно сделать проведение компании по России еще боле ужасным. В мире готик-панка эта ситуация еще более серьезная. Большинство проблемных областей наполнены бэйнами, такими как бэйны смога, нефти или радиации. Они уже здесь, а их хозяева тоже рядом.

Для получения больше информации о бэйнах и об опустошении Вирма смотрите главу 5.

Каэрны

В России много каэрнов, и еще больше септов. Многие из септов очень велики и обладают значительными протекторатами. Здесь приведены самые могущественные Каэрны и септы России. Все они могут использоваться для ведения хроники или истории, или же Рассказчик может использовать их как источник вдохновения для создания своих собственных септов. Каждым из них управляет одно племя, как и большинством каэрнов и протекторатов в России.

Стоит отметить, что Каэрны расположены в алфавитном порядке[21] по племенам, которые контролируют их, начиная с Септа Крови Моря Черных Фурий и заканчивая Септом Сибирских Дебрей Вендиго.

У каждого каэрна есть две оценки Барьера, та, что в скобках – текущее значение Барьера под Теневым Занавесом Бабы Яги.

Септ Крови Моря (Blood of the Sea Sept)

Каэрн: расположен вблизи безлюдного региона на восточном берегу Черного моря

Уровень: 4

Барьер: 3 (1)

[21] само собой английский алфавит (прим. пер.)

Тип: Вилд

Племенная структура: Черные Фурии, но открыт и для других приглашенных

Тотемы: Когда Черные Фурии прибыли в Россию, их привел к берегу Черного моря Пегас и наказал сохранить здесь Вилд. Поблизости также обитают различные духи воды и Вилда.

Этот каэрн находится под покровительством Вилда, и его центр – постоянно колеблющиеся и изменяющиеся течения Черного Моря. Это – самый большой септ Черных Фурий во всей России, и они яростно охраняют свой каэрн от всех, включая других Гару. Фактически, другие Гару приглашаются только при особых обстоятельствах, и только под строгим надзором Фурий.

Когда новость об иссушении и атаках на каэрны распространилась, старейшины Септа начали перекрывать доступ в каэрн снаружи и укреплять оборону.

Септ Народной Воли (Sept of the People's Will)

Каэрн: Парк Горького в Москве

Уровень: 3

Барьер: 4 (5)

Тип: Видения

Племенная структура: открытый, но в настоящее время управляется Грызущими Кость

Тотемы: Грызущие Кость, которые помогали в Большевистской Революции, основали этот каэрн под руководством духа людей. Дух, который помогал Грызущим Кость, очень похож на Отца города, только он представляет эгалитарные принципы Коммунизма. Грызущие Кость этого септа называют его «Маркс», но настоящее имя духа неизвестно.

У каэрна нет никакой фактической организации; все, кто вступает в Септ Народной Воли, равны. Все решения принимаются коллективно. Борьба

за власть в септе пресекается, иногда весьма сурово; также не поощряется помыкать младшими. Хотя в септе преобладают Грызущие Кость, все Гару будут с радостью приняты, до тех пор, пока они не нарушают неписаных законов септа.

Септ Белого Моря (White Sea Sept)

Каэрн: расположен на берегу Белого моря, на некотором расстоянии от города Архангельска

Уровень: 2

Барьер: 4 (5)

Тип: Выносливость

Племенная структура: Дети Геи, но открыт для Гуляющих по Стеклу и Грызущих Кость

Тотемы: Единорог близок к своим гонимым детям Септа Белого Моря, и именно от него они черпают свою выносливость, необходимую для сопротивления и выживания. Это – единственный септ под управлением Детей Геи, оставшийся в России. Септ Белого Моря был основан очень давно Детьми, следующими за своими Родичами из Финляндии.

Септ поддерживает близкие, насколько это возможно, контакты с Семьей в Финляднии, но недавнее прекращение связи с внешним миром сильно взволновало их.

Лишь несколько Гуляющих по Стеклу, Грызущих Кость и Звездочетов знают о существовании и местоположении этого каэрна, который использовался Детьми Геи как тайное место для наблюдения и испытаний.

Септ Выводка Фафнира (The Sept of Fafnir's Brood)

Каэрн: бухта на Балтийском море около Санкт-Петербурга (Ленинграда)

Уровень: 3

Барьер: 3 (4)

Тип: Ярость

Племенная структура: Потомство Фенрира, другим Гару позволяют войти с неохотой

Тотемы: Септ Выводка Фафнира был основан Потомством Фенрира после блакады Ленинграда во второй мировой войне. После осады сам Фенрир привел маленькую стаю своих Потомков к месту на берегу ныне загрязненного Балтийского Моря. Там собрались духи тех, кто умер в блокаде; их Ярость искал выхода. Теург стаи, Горман Каменный Кулак (Gorman Stonefist), направил Ярость духов и создал каэрн.

Как каэрн Ярости, здесь очень часты вспышки Яростьа, особенно в свете порожденного Вирмом опустошения, которое охватывает все Балтийское море и большую часть окружающей его территории. Потомки ждут, чтобы ударить, и их ярость может обрушиться на любого.

Других Гару допускают в каэрн с неохотой, они вынуждены терпеть здесь пренебрежение со стороны Потомков. Странно, но Серебряные Клыки, которых допускаются сюда, не становятся объектами подобного дурного обращения, хотя они могут сами влезть в случайную сору.

Септ Зала Знаний (Sept of the Learning Hall)

Каэрн: Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Москва

Уровень: 2

Рукавица: 4 (5)

Напечатайте: Мудрость

Племенная структура: Этот каэрн ревниво охраняется Гуляющими по Стеклу.

Тотемы: Учитель (Oochityel)

Гуляющие по Стеклу России долго были связаны с образованием, поскольку технологии, которые так любят Гуляющие по Стеклу, происходят из него. Таким образом, у них есть долгая историческая связь с

университетами и техническими институтами России. Их септ состоит изо всех Гуляющих по Стеклу Москвы и собирается в лекционных залах МГУ. Каэрн это сам университет, а его дух тотема – объединенная сущность всего изученного и осмысленного, что прошло через эти залы. Гуляющие по стеклу знают этот дух как Учителя, и его область - знание.

Гуляющие по Стеклу ревниво хранят свой септ. Другому Гару могут позволить войти только после проверки.

Септ Зимнего Леса (Winter forest Sept)

Каэрн: поляна глубоко в лесу северной Сибири

Уровень: 4

Барьер: 3 (4)

Тип: Изобилие (Fertility)

Племенная структура: это каэрн Красных Когтей, и только люпусам Гару позволяют войти. Для других Гару приближение к нему может оказаться очень опасным.

Тотемы: Олень привел Красные Когти к этому месту власти. Он сказал им, что пока земля остается чистой и плодородной для духов, которые могут пастись на ней, те, кто охраняют ее, останутся чистым и плодородным, со многими стадами, кормящими их.

Пегаса замечали пасущимся на поляне, он приводил несколько люпусов черных Фурий, которые нашли здесь себе супругов волков. Это привело к договору, по которому Красные Когти принимают всех мальчиков, рожденных Фуриями.

Септ Громобоя (Thunderstrike sept)

Каэрн: расположен в западных предгорьях южных Уральских гор

Уровень: 3

Барьер: 4 (5)

Тип: Сила

Племенная структура: В теории каэрн открыт для всех; в действительности, Серебряные Клыки и их сторонники не столь гостеприимны.

Тотемы: Здесь властвует Дедушка Гром и дарует своим детям силу молний. Его вороны шторма всегда кружат вокруг каэрна и предупреждают Привратника о надвигающихся неприятностях.

Тифон также имеет небольшое влияние здесь. Он – дух тотема нескольких стай, действующих в каэрне. Хотя он меньший дух по сравнению с Дедушкой Громом, Тифон, как было известно, получил более значительную роль в делах своих последователей. Недавно мало кто слышал о Тифоне, хотя его стаи все еще прибывают сюда для проведения собраний и обрядов, и их слава продолжает расти. (Подробности ищи в Приложение).

Септ Полумесяца

Каэрн: сокрыт в Уральских горах

Уровень: 5

Барьер: 2 (3)

Тип: Королевство (Kingship)

Племенная структура: открыт для всех, но решают здесь Серебряные Клыки

Тотемы: Сокол

Это – один из самых сильных каэрнов в России. Это Королевский каэрн, это означает что традиционные законы Гару навязываются всем посетителям и обитателям каэрна.

Более полное описание каэрна может быть найдено в книге ***«Caems: Places of Power».***

Септ Чистого Разума (Sept of the Crystal Mind)

Каэрн: кристаллический грот под горным храмом, около монгольской границы.

Уровень: 4

Барьер: 3 (4)

Тип: Загадки и Мудрость

Племенная структура: септом управляют Звездочеты, но они позволят войти любому, если посетитель действительно ищет внутреннюю мудрость.

Тотемы: химера показала этот каэрн основателям септа через сны. Обращающиеся к этому тотему в каэрне почти всегда получают ответ. Он часто принимает форму неясного предзнаменования, требующего большого навыка Загадки для расшифровки.

Другие тотемы также имеют здесь некоторое влияние. Сфинкс привел стаи со всех континентов к этому каэрну искать знание. Звездочеты всегда рады Детям Сфинкса, они могут свободно перемещаться по каэрну.

Несмотря на неприятности, преследующие их, многие из Детей Геи в России нашли свой путь к этому каэрну. Они принесли свой тотем, Единорога, с собой. Дополнение внимания Единорога к каэрну приветствовалось Звездочетами, опекающими каэрн. Из-за гостеприимства, оказанного его детям, Единорог поклялся помочь химере защитить это место.

Септ Духовного Камня (Sept of the Spirit Stone)

Каэрн: маленькая деревня Якут (Yakut), расположенная в Сибирской тайге

Уровень: 3

Барьер: 4 (5)

Тип: Гносис

Племенная структура: опекается Уктена; закрыт для всех, кроссе Звездочетов.

Тотемы: Уктена помог создать это место отдыха для своих детей. В мире России есть так много знаний и очень много существ, которые должны быть восстановлены, что работа Уктена никогда не заканчивается и всегда

неотложна. Из-за этого Уктена привел своих детей к этому месту отдыха, хорошо скрытому в сибирском лесу.

Септ Сибирских Дебрей (Sept of the Siberian Wilds)

Каэрн: скрыт глубоко на северо-востоке страны, примерно в 110 км от Берингова Моря

Уровень: 2

Барьер: 4 (5)

Тип: Воля

Племенная структура: исключительно Вендиго

Тотемы: Вендиго сделал свое присутствие здесь известным для того, что бы защитить своих детей. Это не он привел своих чад сюда, но если это место должно стать для них домом, дух даст свое благословение и поможет, если это необходимо.

Зимний Волк показал племени Вендиго это место силы. В долгом путешествии через пустоши, другие племена сдались и повернули назад к более безопасным и обжитым землям, но у племени Вендиго не было дома, в который они могли бы вернуться. Они продолжили свой поиск, хотя это грозило им голодом. Наблюдая за ними и восхищаясь их храбростью, Зимний Волк пришел к ним и привел к этому месту силы. Когда они оказались в безопасности, Зимний Волк сказал им, «Знают теперь, что ваш разум может поддержать вас, даже если пища не может; сюда вы будите приходить пополнить то, чего не может дать пища»

За то, что Зимний Волк показал его детям премудрость силы воли (wisdom of will), дух Вендиго согласился быть в этом месте на вторых ролях. Это также побудило несколько стай Вендиго выбрать Зимнего Волка своим тотемом.

Умбральный ландшафт (Umbrascape)

Это покров над Умброй в России, духовная завеса, воздвигнутый неизвестной силой. Эта завеса затемняет Умбру, мешая восприятию и скрывая ужасы, которые могли бы прятаться там. Она также делает царство духов труднодостижимым с этой стороны, хотя духам легче попасть в наш мир. Также, в Умбре тяжелее совершать действия и использовать способности и Дары.

Внешний вид Умбры России передает многие годы, которые Ткач и Вирм влияли на страну и людей. Большинство городов и городских областей выглядят как скопища невыразительных зданий, переплетения ржавых труб и машин. Серые духи вяло скользят по этим пустошам. Редко можно найти такие вещи, как Поляну (Glens), и они обычно существуют на самом краю или в окружении застоя и распада. Некоторые здания, такие как соборы и другие, главным образом до-коммунистические, строения, выглядят как островки цвета в серости российской Умбры, поскольку это места, где не смогли утвердиться разложение и забвение. В неиспорченной сельской местности российская Умбра кажется почти такой же, как где-нибудь еще.

Пенумбра в России – место контрастов. Девственная дикая местность – дом могущественных духов и Одичалых (Wyldlings) различных видов. Леса прекрасны, их красота может тронуть даже Гару с каменным сердцем и заставить выступить на глазах слезы. Цвета сверкают бриллиантами, и не редко можно почувствовать слабое дуновение духа ветра, когда ты сидишь под ветвями великого дерева и обсуждаешь погоду с лесным духом. Пейзажи напоминают земные красоты, но доведенные соответствующими духами до совершенства.

Умбральный пейзаж (The Umbral landscape) не столь красив, однако, он напоминает землю другим образом. Огромные районы опустошены, распространяя отравленных Бейнов повсюду, где когда-либо проходил или пролетал дух ветра. Духи деревьев вскоре превращаются в загрязненных

Детей Упадка. Лесные духи, Лешие, становятся отвратительными, искореженными существами, опасными для всех, кто приблизится к ним.

В некоторых местах из-за постоянного разрушения начала слабеть ткань реальности между Землей и Умброй. Озлобленные духи бродят из мира в мир не осознавая этого. Смертные, которые попадают в такие зоны, редко выходят оттуда живыми. И если им в конце концов удается выбраться, они всегда безумны.

Области экологических катастроф могут просто кишить Бейнами. Здесь для Гару существует опасность куда хуже простой смерти. Эти места действуют как вызывающие зависимость источники порчи.

Города, возможно, самые ужасающие из местных достопримечательностей, и любой может понять, что он приближается к городу в Умбре. Влияние Ткача простирается далеко за границы города, и прежде чем увидеть сам город, можно ощутить хватку статичности. Геометрические узоры формируются далеко за приделами города, и даже земля начинает выглядеть как точно уложенная мозаика, состоящая из идеальных кусочков. Духи, естественные в этой зоне, принимают форму темных автоматов, лишенных эмоций и чувств.

Сами города – произведения ужасающего готического искусства. Здания – все темно-серые, правильной геометрической формы, сделанные из какого-то невыразительного материала, кажущегося частично живым. Некоторые здания окутаны паутиной труб, перекрученных и приплетенных без какого-либо порядка. Они тянутся от одного здания до другого, создавая на улицах настоящие лабиринты. Люди бредут подобно зомби, без малейших эмоций на лицах.

Только рядом с церквями или домами, в которых живет доброта, можно найти единственных дружественных духов в городе. Грызущие кость утверждают, что доброжелательных духов гораздо больше, но они скрываются.

Теневой Занавес

Существует великий духовный барьер, ограждающий Россию. Его называют Теневым Занавесом. Это «стена», препятствующая коммуникации за пределами страны и усиливающая Барьер.

Теневой Занавес также препятствует путешествиям за пределы Пенумбры России. Ни кто из Гару не может выбраться из России в тринадцать Миров Ближней Умбры, и не могут беспрепятственно войти в мир Сна (они продолжают видеть сны, но управлять ими намного сложнее). Единственное исключение из этого – Шрам. Временам, блуждая вокруг промышленных зон в Пенумбре можно обнаружить Лунный мост к Шраму. Храбрый Гару может тогда проникнуть в Шрам и попытаться достигнуть остальной части Ближней Умбры. Удачи.

Этот великий волшебный полог был создан Бабой Ягой в 1990 году, которая вышла из торпора и немедленно начала уничтожать своих противников. Включая любой вид духа или магического создания, будь то Гару, вампир или маг. Она пощадила только своих рабов, и они – лишь марионетки, чья полезность когда-нибудь подойдет к концу.

Сейчас Занавес служит ее интересам, мешая Гару получить помощь извне. Он также мешает волшебникам свободно использовать магию, поскольку они больше не могут легко достигнуть своих Часовен в Царстве Горизонта. (Для получения дополнительной информации о Теневом Занавесе, см. Главу Четыре: Враги).

Шаг в сторону

В Умбре используются следующие дополнительные правила:

- Занавес не действует на духов.
- Все броски на Восприятия имеют трудность на 1 выше (вплоть до максимума в 10).
- Барьер на 1 выше во всех областях (вплоть до максимума в 10).

- Духи в областях с более низким Барьером могут прорваться на наш мир (больше не требуется способность Материализация). Их шанс сделать это определяется броском их Силы воли против местного значения Барьера + 4. Используйте таблицу Шага в сторону, чтобы определить время, которое необходимо для прохождения Барьера. Это стоит для духа 5 пунктов Мощи (Power points) в дополнение к обычной стоимости Материализации.
- Броски на использование всех Даров и Способностей, включая боевые, проходят по трудности, повышенной на 1.

Глава Третья:
Племена Луны

There was a time when nothing really mattered,
There was a time when there was nothing I didn't know,
There was a time when I knew just what I was living for,
There was a time and the time was long ago,
There was a time and the time was so long ago,
And I never really sleep anymore...
– Meat Loaf, «It Just Won't Quit»[22]

Несмотря на многочисленные попытки истребить их, Гару России выжили. Каждое племя имеет, по крайней мере, один септ на территории бывшего Советского Союза, а многие из них и более. В наши дни существует практически тысяча Гару, расселившихся по всей территории, от западных границ Польши до берега Берингова моря. Самые распространенные племена – Серебряные Клыки, Грызущие Кость, Гуляющие по Стеклу и Потомство Фенрира. За ними следуют Повелители Тени и Черные Фурии, затем Уктена и Вендиго.

Красные Когти, когда столь же многочисленные, как Серебряные Клыки, потеряли почти половину от своего числа. Молчаливые Странники и Звездочеты редки, поскольку немногие из их числа оставались жить в России, когда рухнул Железный занавес. Фианна – одно из самых

[22] Было время, когда ничего по-настоящему не волновало,
Было время, когда не было ничего, чего бы я ни знал,
Было время, когда я точно знал, для чего я живу
Было время, и это время было давно
Было время, и это время было так давно
И я никогда не буду больше спать по-настоящему...
– Мит Лоуф, «It Just Won't Quit»

малочисленных племен в России, но некоторые из них - очень немногие – живут здесь, и в основном это иммигранты. Дети Геи были изгнаны, и теперь их фактически в два раз меньше в России, чем было изначально.

По всей стране обитают многие другие перевертыши. На российском Дальнем Востоке, среди сибирских тигров, можно встретить Бастет Ханов (Bastet Khan). На далеком севере, в дебрях Сибири, спят или бродят по лесам Гурахлы (Gurahl), а в некоторых городах шныряют Раткины. Поря в вышине, везде, где есть свежие сплетни или пища для падальщика, собираются Кораксы.

Политика Гару

Внутренняя политика Гару начала закипать, когда влияние Серебряных Клыков в России начало убывать, поскольку другие племена поверили в их предполагаемое безумие. Тем не менее, Клыки в России сильнее, чем на Западе, поскольку российское дворянство породнилось со многими королевскими родами. Но слухи о безумии все еще существуют и медленно подтачивают позиции Клыков; апатия и застой столь же распространены среди них как среди и людей.

Потомки Фенрира и Черные Фурии - два племени, наиболее близкие к Серебряным Клыкам, но между ними все еще часто вспыхивает старая вражда. Обе группы знают об упадке Серебряных Клыков, и обе пытаются бороться с ним, но их гордость мешает объединить силы. В то время как Потомки и Фурии стремятся понять, как восстановить или заменить Серебряных Клыков, Повелители Тени прилагают больше усилий для того, что бы продвигают свои собственные интересы. Стало очевидно, что они собираются вырвать контроль над Гару России у Серебряных Клыков, но, поскольку большинство племен противостоят им, у них не много шансов на успех.

Кто заменит Серебряных Клыков, если они, в конечном счете, потерпят неудачу или будут безнадежны? Потомство Фенрира? Черные Фурии? По

правде говоря, ни одно племя не хочет лидерства в России. Русские Потомки столь сильно привязаны к Серебряным Клыкам, что они не могут и помыслить о приеме власти, а Фурии считают себя неготовыми к управлению землей столь обширной и разнообразной, как Россия.

Возможно, пришло время высказаться Грызущим Кость. К сожалению, их чураются среди более высоких племен России, даже притом, что они - одно из самых многочисленных племен. Основную часть враждебности вызывает та часть Костогрызов, что участвовала в Российской Революции, которая неожиданно привела к усилению власти вампиров над правительством. Грызущие Кость – могучая сила, с которой объединяются Гуляющие по Стеклу и Дети Геи. Грызущие Кость лучше всех понимают потребности нации и людей, и они приспособились к проблемам Гару в России эффективней, чем любое другое племя.

Гуляющие по Стеклу скрывают и защищают немногочисленных оставшихся Детей Геи. Они также близко связаны с Грызущими Кость. Гуляющие по стеклу имеют тенденцию игнорировать более аристократические племена, хотя были многочисленные переговоры между их лидерами и Повелителями Тени.

Это вызвало беспокойство среди других племен, поскольку альянс Гуляющие по Стеклу / Грызущие Кость / Повелители тени может быть очень могуществен. Гуляющие по Стеклу ничего не знают о воображаемом тройственном союзе; они лишь стремятся использовать Повелителей Тени для того, чтобы определить местонахождение того, или чего, что стоит за недавней аномалией, поразившей Россию.

Звездочеты и Безмолвные странники фактически отстранились от политики Гару. В особенности Звездочеты; им, кажется, достаточно просто сидеть и наблюдать, говоря лишь тогда, когда их спрашивают. Что касается Странников, большинство исчезло, а те, которые остались, кажется, ждут какого-то великого события. В действительности, обе группы глубоко

вовлечены в расследование того, что же происходит за главной сценой России. Они находятся в опасности больше, чем любое другое племя.

Красные Когти, как не странно, стали одним из самых значимых племен в совете, балансируя между Вендиго и действительно вылезших из глубоких зарослей Уктена. Они воют в предвкушении войны, безуспешно пытаясь объединить Гару в совестном нападении на человечество, что бы заставить неведомую силу показаться им, дабы они могли вонзить в нее свои когти и клыки.

В то время как большинство племен видят Серебряных Клыков потерпевшими неудачу, сами Клыки считают, что выжидают и сохраняют позиции. Они не хотят рисковать в открытой войне до тех пор, пока не смогут опознать врага. Обширное количество информации попадает в руки Серебряных Клыков, и, несмотря на многие ужасные события, они продолжают ждать, пологая, что их имени и слова будет достаточно, чтобы сплотить другие племена вокруг себя, когда время настанет.

Немногочисленные Дети Геи, остающиеся в России, фактически слились с Гуляющими по Стеклу и Грызущими Кость в попытке замаскироваться под членов этих племен. В действительности они, однако, отслеживают своих щенков и сохраняют свои личности под масками. Их долгосрочная цель состоит в том, чтобы спасти Гару России от самих себя.

Черные Фурии

Может показаться странным, но Черные фурии достаточно хорошо представлены среди Гару России. Очень давно они были приглашены в Россию Серебряными Клыками для выполнения неприятной работы по приведению в жизнь Владычества. Большинство Фурий обосновалось в южных областях, особенно в области Каспийского моря. Единственный каэрн Черных Фурий в России находится возле границы Черного моря и охраняется Септом Крови Моря. Однако Фурии присутствуют почти в

каждом важном каэрне России (кроме каэрнов Потомков Фенрира и Детей Геи). Там они занимаются тем, чем занимались всегда – защищают Вилд.

Членов этого племени связывают крепкие дружеские взаимоотношения, и лояльность среди Фурий не знает границ. Черные Фурии ожидают помощи друг от друга, особенно перед лицом последних неприятностей.

С политической точки зрения, у Черных Фурий заключен союз с Серебреными Клыками, но он становится все менее значимым с каждым проходящим днем. Фурии активно выступают против растущей мощи Потомков Фенрира и Повелителей Тени. Они также боятся растущего влияние Грызущих Кость и Гуляющих по Стеклу. Черные Фурии сильнее, чем когда-либо, вынуждены бороться за равноправие в приделах каэрнов, которые они помогают защищать.

Из-за упадка Серебряных Клыков Черные Фурии беспокоятся, кто же займет их место. Они не особо впечатлены любым из племен Гару России, даже себя они считают недостойными по неизвестной другим причине.

Недавно некоторые из Фурий пришли к рассмотрению достоинств радикального плана Красных Когтей. Это вызвало внутреннюю борьбу внутри племени. Несмотря на тот факт, что Потомки единственные из Гару, что так же верно будут поддерживать Серебряных Клыков, как Фурии, между ними существуют разногласия. С тех пор, как Потомство поддержало план Красных Когте, Черные Фурии больше не поддерживают с ними официальных отношений.

Септы

Главный септ Черных Фурий в России – Септ Крови Моря, но по крайне мере одна Фурия живет в каждом большом каэрне. 35 Черных Фурий живет в каэрне возле Черного моря, более 40 обитают в других каэрнах.

Стереотипы:

Грызущие Кость: Они могут быть полезными, но у них не было никакого права бунтовать против своих лидеров. Посмотрите, к чему это привело!

Дети Геи: Наши неудачливые кузены были правы, продвигая идею мира между племенами Гару, но они слишком далеко зашли в своей вере. Они забыли, что у Геи самый мощный способ очищения – яростная буря.

Фианна: Их мужчины – бесполезные, неорганизованные алкоголики, распутники и жулики, которых больше интересует удовлетворение собственного эго, чем спасение хотя бы одного щенка от Вирма. Их всего лишь несколько на Родине, и скажем спасибо Геи за это.

Потомки Фенрира: Эти слабые, непослушные, самодовольные хвастану пора сорвать несколько лычек. Хотя они никогда не признают своих ошибок, мы уже устали их исправлять. Если бы они тоже не были союзниками Серебряных Клыков, мы будем преподавать им урок.

Гуляющие по Стеклу: Эти городские волки слишком близки к врагу, что бы заметить, насколько он близок к ним. Из-за этого им нельзя доверять.

Красные Когти: Наши дикие сестры и братья благородны в своей жестокой честности и лучше всего – предоставить их сами себе. Хуже не приходилось ни одному оборотню, чтобы там ни говорили Костегрызы.

Повелители Тени: Хотя у них другие методы, они хуже Потомков. Их история в этой стране доказывает, что они опасны для нашего племени. Возможно, высокомерие Повелителей, в конце концов, уничтожит их самих.

Молчаливые Странники: Эти таинственные одиночки могут быть полезными, но они тратят слишком много времени на путешествия и слишком мало на борьбу с Вирмом.

Серебряные Клыки: Они – наши лидеры, и возможно самые благородные из Гару. Ослабление их руководства тревожит нас. Мы боимся за их будущее, но мы можем сделать лишь очень немногое.

Звездочеты: Они проводят слишком много времени в созерцании и слишком мало в действии. Однако они дали нам ценный совет в прошлом и поэтому, не стоит игнорировать их.

Уктена: В некоторой степени они еще более таинственны, чем Гуляющие по Стеклу. Они верны себе, и идут по пути духа, который могут видеть не многие из нас.

Вендиго: Мы восхищаемся их духом, но они должны тратить время не на отступление, а на поиск способов уничтожить наших врагов.

Гордость Матери

Порода: Люпус

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Альфа / Опекун

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 4, Атлетизм 2, Рукопашный бой 3, Уклонение 4, Запугивание 5, Основной Инстинкт 4, Схватка 4, Лидерство 3, Хитрость 3, Выживание 4, Загадки 4, Оккультизм 3, Ритуалы 5

Дополнения: Союзники 2, Контакты 2, Родичи 3, Предки 4, Чистота Рода 1, Ресурсы 2

Дары: (1) Обостренные Чувства, Воодушевление, Отточенные Когти, Чутье Добычи, Чутье Вирма; (2) Проклятие Эола, Душа Боя, Истинный Страх; (3) Боевое Исцеление, Серебряные Когти; (4) Пылающее Пламя Ярости, Яд; (5) Взгляд Горгоны

Ярость 7, *Гносис* 7, *Сила воли* 10

Ранг: 5

Обряды: Обряд Освященного Талисмана, Обряд открытия поляны (Unveiled Glen), Обряд Похвалы, Камень Презрения

Фетиши: Слезы Геи, Сосновые Кинжалы, Ожерелье из зубов лося, Лунные Часы (Moonwatch)

Внешность: В форме Люпус Гордость Матери – волк средних лет. Мех ее сияет серыми полосами. В Хомид она выглядит обычной женщиной с хорошей фигурой. Ее лицо выглядит как лицо женщины средних лет, но глаза и волосы могут рассказать историю о долгих годах страданий и разбитых надежд.

Примечание по отыгрышу: Гордость Матери – мудрый и дисциплинированный лидер в области сражений. Она также является защитницей для своей молодежи. Гордость сражалась в долгой, тяжелой компании, и ее мечты сгорели в огне. Гея страдает, а она может сделать лишь столь немного. Под ее отчаянием скрывается сердце война, ожидающее своего времени Дополнительно: Гордость – лидер септа Крови Моря, должность, которую она занимает уже многие годы. Она прошла через многое, сражалась во множестве битв и сделала множество великих деяний. Теперь она устала. Хотя есть еще сражения, требующие бойцов, она, возможно, больше не в состоянии принять вызов. Если бы не тот факт, что сестрам в каэрне требуется ее внимание, она покинула эту должность и, возможно, стала бы Привратником (Warder).

Татьяна

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Альфа / Соперник

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 5 (4/0/5/5), Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 4, Рукопашный Бой 4, Уклонение 5, Эмпатия 3, Запугивание 4, Основной Инстинкт 5, Хитрость 3, Знание Животных 3, Огнестрельное оружие 2, Оружие Ближнего Боя 4,

Лидерство 3, Хитрость 4, Выживание 4, Медицина 1, Оккультизм 1, Ритуалы 3

Дополнения: Чистота Рода 3

Дары: (1) Усиленные Чувства, Воодушевление, Чутье Вирма; (2) Проклятие Эола, Душа Боя; (3) Внутренняя Агония (Visceral Agony)

Ярость 8, *Гносис* 7, *Сила воли* 9

Ранг: 3

Обряды: Проводы Усопшего, Обряд Спора (Moot Rite), Обряд Очищения

Фетиши: Камень Луны (Уровень 5, Гносис 7). Этот фетиш – лунный камень, к которому привязан дух Яуа Хуа (Yua Hua) – см. Приложение для характеристик. При активации знаки на камне взмывают вверх, оставляя за собой сияющую ленту синего и золотого мистического света. Яуа Хуа открывает Лунный Мост на расстояние от двух до пятидесяти миль. Мост обычно выводит в рощу деревьев. Так как этот фетиш полагается на Служителя (Gaffling) Луны, он восприимчив к лунному безумию. Во время новой луны этот фетиш должен быть активирован с чрезвычайной осторожностью, поскольку есть 60%-ый шанс, что он откроет Мост к пораженному Вирмом месту.

Внешность: Татьяна – прекрасный волк среднего размера с глянцевой черной шерстью, стоящей дыбом и пятью серебряными полосами, начинающимися на ее лбу и спускающимися вниз по спине. В форме Хомид она – абсолютно великолепная молодая женщина с волосами цвета воронова крыла, со светлой кожей, зелеными глазами и греческими чертами лица, она выглядит прекрасней древнегреческих статуй. Те, кто проницателен, признают, что часть ее красоты холодном блеске ее глаз, блеске смерти.

Примечание по отыгрышу: Вы – вдумчивый и экстраординарный лидер стаи, яростно задающий свою стаю и всегда первая, кто ворвется в битву. Такой стиль руководства вызвала любовь к вам со стороны вашей стаи, которая показывает непреклонную лояльность в бою и на совете. Вы

хорошо знаете об эффекте, который Ваша внешность оказывает на людей, особенно мужчин, и вас это часто раздражает. Из-за этого вы рассматриваете всех мужчин с величайшим сарказмом.

Дополнительно: Задолго до рождения Татьяны ее семья переехала в маленькую рыбацкую деревушку в Крыму, из-за турецкого вторжения в их дом неподалеку от Константинополя. Поскольку большая часть ее семьи умерла на пути к Крыму, ее Родичи были вне себя от радости, когда у Тани произошло Первое Изменение. Ее бабушка привела Татьяну в ряды Черных Фурий, она же обучила и их обычаям.

Ей поручили ответственное задание охраны Септа Полумесяца вместе с ее стаей, и до сих пор она отлично справляется. Она и ее стая проиграли только одно сражение, и они до сих пор отказываются говорить об этом.

Азина «Преследующая Ветер» Ремова (Athena «Winbchaser» Remov)

Порода: Ходим

Покровительство: Рагабаш

Лагерь: Флибустьеры (Freebooter)

Натура / Маска: Соперник / Позер (Competitor / Show-Off)

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (1/0/3/3), Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Бдительность 1, Атлетизм 2, Рукопашный Бой 3, Уклонение 3, Экспрессия 2, Основной Инстинкт 2, Хитрость 2, Знание Животных 2, Оружие Ближнего Боя 2, Хитрость 4, Выживание 2, Загадки 2, Исследование 1, Тайный 1, Ритуалы 1, Знание Сородичей 1

Дополнения: Ни одного

Дары: (1) Усиленные Чувства, Открытая Печать, Убеждение, Саван

Ярость 5, *Гносис* 4, *Сила воли* 6

Ранг: 1

Достоинства / Недостатки: Неуязвимый к Эманациям Вирма, Животный Магнетизм / Самонадеянность

Обряды: Ни одного

Фетиши: Кинжал-клык

Внешность: В Хомид Азина – ошеломляющая, красивая и загорелая греческая девушка с длинными темными волосами и зелеными глазами. В Люпус она – длинный, гладкий черный волк с белой шерстью возле головы.

Примечание по отыгрышу: Вы невероятно любопытны. Этого достаточно.

Дополнительно: Азина была сиротой на улицах Ленинграда всего два года назад. Он обнаружила, что очень легко использовать свою внешность, что бы получить что-либо, особенно когда ты красива, как цветок. Она была проституткой до тех пор, пока Черные Фурии не вырвали ее из этой жизни, и показали ей кто она на самом деле. Азина легко приспособилась к этой жизни и с тех пор состоит в этом племени. Она, однако, не разделяет взгляды Черных Фурий относительно мужчин.

Грызущие Кость

Грызущие Кость считают городские и сельские трущобы своим домом. Их много, как и в российских городах, так и в бывших кооперативах. Нынешние условия жизни в городах России вызывают потерю многих щенков Костегрызов прежде, чем они пройдут свою Первое Изменение, и некоторые щенки рождаются с порчей Вирма. Обычно тихих Грызущих Кость это просто приводит в ярость.

Костегрызы – загадка России. Их появление относится ко времени Импергиума в России, и они всегда были теми, кто выступал за смердов, угнетаемых и рабов дворян.

Грызущие Кость России ведут свою происхождение от тех волков и людей, что всегда оставались на границе человеческих поселений. Костегрызы России отличаются от своих сородичей Европы и Востока и по

характеру, и по темпераменту, но есть одна вещь, которую они разделяют со своими братьями: глубоко въевшееся умения выживать. В России выживание непосредственно завысит от умения держать язык за зубами. Из всех племен России Грызущие кость – самое сдержанное.

Немногие другие Российские племена сохраняют такие связи с Родичами, о которых заявляют Костегрызы. Они связаны с крестьянством и рабочему классом России так же близко, как Серебряные Клыки и Повелители Тени связаны с аристократией. Грызущие Кость России - потомки тех масс, что пыталась освободить революция. Фактически, большинство Грызущих Кость поддержали Большевистскую Революцию, и идея о всеобщем равенстве, выдвигаемая Коммунистами, глубоко укоренилась в их мыслях.

Костегрызы России столь же хорошо осведомлены о выживании как их западные братья, хотя большинство из них не были бродягами или бездомными – по крайней мере, до недавнего времени. Если коммунистические лидеры делали что-либо, у людей всегда была пища и кров. Выживание Грызущих Кость России в целом имело иной смысл. Пища была доступна, и все работали. Люди, которые не могли или не хотели работать, иногда заключались властями в тюрьму. Члены племени приложили все усилия, чтобы избежать этого. В тюрьме истинная природа Гару могла быть раскрыта.

Грызущие Кость России отличались от своих соплеменников в других частях мира: они лучше питались, были чище и держали свое мнение при себе. Однако, поскольку Россия начала напоминать некоторые страны запада, Костегрызы тоже изменились, все больше и больше напоминая своих западных братьев.

У Грызущих Кость России самые близкие связи с центрами населения и простым народом. Проблемы, которые затрагивают рабочие и низшие классы России обычно также затрагивают тем или иным образом популяцию Костегрызов. Они страдают от городских и пригородных экологических

бедствий, которые распространены во многих областях. Многие вынуждены влачить своё существование в ужасных условиях загрязнения, отравления сбросами химических отходов, радиации или иным образом загрязненных распространяющимся влиянием Вирма.

До недавнего времени большинство усилий Грызущих Кость, направленных на отчистку зараженных Вирмом областей, не имело успеха. Теперь, однако, они начали получать помощь от Гуляющих по Стеклу и других, неизвестных источников. Между двумя племенами городских Гару образовалась близкая связь, и свободно организованные Костегрызы ощутили потребность в объединении. Этот союз может достигнуть много, и с проблемами, которым они противостоят, Грызущие Кость одно из немногих племен России, которое обладает мотивами и численностью, необходимой для того, что бы действительно вести войну с Вирмом.

Странно, но, ни один из каэрнов Костегрызов не пострадала от таинственной потери силы, с которой столкнулись многие другие российские каэрны. Многие считают, что Грызущие Кость были развращены Вирмом и кивают на каэрны как на доказательство. С одной стороны это может быть верно, поскольку Грызущие Кость с наибольшей вероятностью пострадают от порчи Вирма, чем другие племена России, но с другой, они гораздо лучше держатся против Вирма и его агентов чем другие племена, даже несмотря на то, что они считают, что ведут безнадежный бой.

Часто игнорируемые, Грызущие кость, без сомнения, представляют одну из самых мощных политических сил среди Гару России. Сейчас Костегрызы молчат, обсуждая план Красных Когтей. Их мнение значит много для Серебряных Клыков, хотя большинство других племен смотрит на Грызущих Кость с призрением.

Септы

Каждый российский город это дом для рабочих и простого народа, а значит область влияния Грызущих Кость. Их протектораты редко

простираются вне границ города или села, в котором живет септ. Каэрны в большинстве случаев расположена на пашнях или в парках, везде, где тяжелый труд помог изменить землю. Парк Горького в Москве является главным каэрном Грызущих Кость. Почти сто Костегрызов составляют Септ Народной Воли в этом каэрне.

Они также поддерживают каэрны и септы в Санкт-Петербурге и Киеве, а также несколько малых каэрнов, рассеянных в других городах; они делят многие их этих каэрнов с Гуляющими по Стеклу. Некоторые из протекторатов этих септов захватывают и сельскую местность вокруг их родных городов. Возможно, есть еще около сотни Костегрызов, рассеянных по всей стране.

Стереотипы

Черные Фурии: Они полагают себя защитниками угнетенных, но пресмыкаются перед империалистическим Клыкам Серебра. Они нам не союзники.

Дети Геи: Бедные, запутавшиеся распространители мира. Их запомнят как союзников в нашей борьбе за равенство.

Фианна: Мы знаем немногих из них. И те немногие, которых мы знаем, кажется, не могут служить никакой реальной цели, но мы не станем их прогонять.

Потомки Фенрира: Еще одни агенты империалистов. Эти воинственные шуты должны быть изгнаны с Родины.

Гуляющие по Стеклу: Хотя они не поддерживают нашей идеи равенства, Гуляющие по Стеклу - честные союзники и во многом помогли нам.

Красные Когти: Они нецивилизованны и цепляются за старые традиции господства. Вместо того чтобы изменяться со временами, они стремятся разрушить все, что не соответствует с их идеи «естественного порядка».

Повелители Тени: Из всех империалистических свиней они - худшие. Поддержите Серебряных Клыков и их лакеев, если вы должны, но ничего не делайте для Повелителей Тени.

Молчаливые Странники: Они – странники, которые не вписываются в систему.

Серебряные Клыки: Царственные и аристократические лидеры Гару. Их идеалы обратят всех нас в их рабов, и это нужно предотвратить.

Звездочеты: Мистики и предсказатели в мире, который больше не нуждается в них. Они – превосходные арбитры, но их философия не совпадает с нашей.

Уктена: Отставшие люди, которые цепляются за спиритизм и практикуют сомнительные искусства. Им нужно показать, насколько их дорога ошибочна, и повернуть на наш путь.

Вендиго: Они очень походят на Уктена, но сильнее убежденны в своей позиции.

Николас Зукейн (Nicholas Zukeine)

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Натура / Маска: Директор / Плут (Conniver)

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 4, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 3, Экспрессия 3, Основной Инстинкт 3, Знание Улиц 3, Хитрость 3, Знание Животных 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 3, Исполнение 2, Хитрость 4, Выживание 3, Компьютер 3, Загадки 3, Исследование 3, Оккультизм 3, Политика 3, Ритуалы 4

Дополнения: Союзники 2, Контакты 4, Родичи 2, Ресурсы 1

Дары: (1) Стряпня, Касание Матери, Убеждение, Речь Духа, Аромат Сладкого Меда; (2) Приказ Духу, Взгляд Извне, Неполадки с Техникой; (3) Просьба (Beg), Умбральное Зрение; (4) Окончательный Аргумент Логики, Опека от Духов; (5) Мастер Выживания

Ярость 9, *Гносис* 8, *Сила воли* 9

*Ранг:*5

Обряды: Обряд Раскаяния, Обряд Отчищения, Обряд Посвящения Талисмана, Обряд Становления, Обряд Связывания (Rite of Binding), Обряд Вызова, Зубы Мщения Геи.

Фетиши: Ни одного

Внешность: В Хомид Николас – высокий человек с коротко подстриженными темными волосами и пристальным, парализующим взглядом. Его форма Люпус в состоянии остановить стаю одним взглядом, несмотря на его рваную шкуру и низкий рост.

Примечание по отыгрышу: Вы были одним из верных сторонников Коммунистической партии. Вы все еще полагаете, что система может работать; вам промыли мозги всем этим еще перед вашим Первым Изменением. Просто неправильные люди оказались у власти. Вы пытаетесь держать Ваш септ тихим и организованным.

Дополнительно: Николас был довольно раздраженным членом Коммунистической партии в годы правления Сталина. Он твердо верил в учение Маркса и Энгельс и помогал поддерживать септ Воли Народа как живой пример их идеалов. Многие приходили к нему за мудростью, и Николай, будучи старшим советником, не отказывал им.

Петров Колдар (Petrov Koldar)

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Натура / Маска: Мастер Выживания / Вечный Соперник

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (4/5/5/5), Обаяние 2, Манипуляция 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, интеллект 3, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 1, Уклонение 4, Эмпатия 2, Основной Инстинкт 1, Знание Улиц 5, Знание Животных 2, Хитрость 4, Выживание 3, Лингвистика 2, Ритуалы 3

Дополнения: Наставник 1, Тотем 2

Дары: (1) Язык Животных, Стряпня, Мыслеречь (Mindspeak), Убеждение

Ярость 6, *Гносис* 4, *Сила воли* 6

Ранг: 1

Достоинства / Недостатки: Мастер на Все Руки, Неуязвимый к Эманациям Вирма, Связанный Луной (Moon Bound) / Запрещенное Преобразование (Серебро), Низкая Самооценка

Обряды: Ни одного

Фетиши: Ни одного

Внешность: В Хомид одежда Петрова делает его похожим на бомжа – потертая военная куртка, дырявые ботинки, поношенные штаны и туристическая сумка столь же потрепанная, как и остальная часть его наряда. В Люпус он больше походит на дружелюбную дворняжку.

Примечание по отыгрышу: Посмотрите на себя, вы должно быть самый жалкий оборотень из всех, что когда-либо был. Возьмем, например, ваши усилия с женщинами. Я считаю, что вы не смогли бы взять телефон даже у сестры Человека Слона! А какая жалкая боевая машина из вас получается! Небольшое количество серебра рядом с вами и вы даже не можете перекинутся. Одно хорошо – в сточной канаве обычно серебра не бывает. Но все равно, это лучшая жизнь, чем никакая, и на днях вы им всем покажете.

Дополнительно: Недавние события в России оставили Петрова без дома. Он был Гару уже некоторое время, но его нехватка уверенности в себе

мешала его подъему. Он проводит много времени в септе Народной Воли, потому что там его принимают, и он может приходить и уходить оттуда незамеченным.

Дети Геи

Дети Геи были голосом спокойствия и невозмутимости в советах Гару России, но они стали париями, проклятыми и изгнанными из общества Гару. Они пали не из-за гнили Вирма-Осквернителя (Defiler Wyrm), а ненависти (и зависти) Красных Когтей. Лишь немногие из них остались в России, и их поддерживают только Грызущие Кость и Гуляющие по Стеклу, которым они обязаны своим выживанием. Детей Геи считают изгнанными из страны большинство Гару России.

Некогда Дети Геи были религиозными лидерами Старой России, взращивая веру в Богиню-Мать среди людей. Даже после принятия Христианства старые религии и суеверия умирали с трудом. На самом деле некоторые говорят, что они никогда и не умирали; религия просто перешла из общественной области в личную, но никогда не угасала. Племя имеет долгую историю в России. Именно они создали сеть Родичей, которая была так полезна для Гару.

Однако, пытаясь остановить неконтролируемое разрушение окружающей среды России, Дети Геи проиграли важнейшую битву, что привело, в конечном счете, к взрыву ядерного оружия русскими на русской земле. Потерпев поражение, они потеряли лицо среди Гару, поскольку перед этим другие племена решили – вопреки своим суждениям – последовать замыслу Детей Геи по контролю человечества. Когда план Детей полностью провалился, причем с трагическими последствиями, ярость Красных Когтей нашла выход. Дети Геи больше не были голосом сострадания среди племен, поскольку отныне у них не было голоса вообще.

Падение племени было настолько глубоко, что многие из Детей были изгнаны из своих каэрнов. Красные Когти очень быстро использовали

дальнейшее ослабление Детей к своей выгоде и начали тайную охоту на них. Дети Геи ушли в подполье. Многие продолжают жить в безопасности со своими давно окопавшимися Родичами. При поддержки Гуляющих по Стеклу, которые сочувствовали их тяжелому положению, Дети Геи создали сильную подпольную информационную сеть. Теперь они следят и за Вирмом, и за Красными Когтями, хотя ни кто не может сказать точно, кого Дети ненавидят больше. Поговаривают, что у них есть шпионы в каэрнах, замаскированные под членов других племен; если это верно, то эти Гару будут в серьезной опасности, если их раскроют

Септы

Немногочисленные Дети Геи, которые все еще остались в России, связаны друг с другом неорганизованной сетью общих знаний. живут в септах Гуляющих по Стеклу и Грызущих Кость, или среди их человеческих или волчьих Родичей, в зависимости от того, где они обосновались. Дети Геи поддерживают один тайных каэрн на берегах Белого моря, около Архангельска. В этом каэрне обитают около 20 Детей, и есть еще 25 Детей, скрывающихся в других местах по всей России.

Стереотипы

Черные Фурии: Они – благородные охотники, служащие Геи, и вероятно поддержали бы нас, если бы мы попытались вернуться в советы России.

Грызущие Кость: Многие полагают, что им запудрили мозги учением человека по имени Маркс. Однако, их идеи равенства - идеал, из которого все мы извлекаем выгоду, и их тяжелое положение – просто трагедия.

Фианна: Эти жулики могут разрядить атмосферу своими шутками и поднять дух музыкой и танцем. Если они все еще остались на Родине.

Потомки Фенрира: Воины и берсеркеры. Они – союзники Серебряных Клыков, и если больше не за что, уважай их за преданность. Их тактичность – однако, другой вопрос.

Гуляющие по Стеклу: самый приспосабливаемый из нашего вида, наряду с Костегрызами. Они – наши единственные настоящие союзники во всей России и, возможно, именно они могут помочь все изменить.

Красные Когти: тяжелое положение наших лесных братьев печалит нас, но мы находим, что очень трудно прощать их дикость. Дух нашей Семьи заходится в плаче, и Когти создали себе специальное местечко в Мире Жестокости (Realm of Atrocity).

Повелители Тени: Все как один злодеи. В этом племени собраны худшие черты Восточноевропейского дворянства. Их пути могут погубить нас всех.

Молчаливые Странники: Эти путешественники часто переносят важные новости, и они весьма полезны для передачи сообщений. Но они также несут непостижимую тайну. Какую?

Серебряные Клыки: Наши лидеры. Они позволили Красным Когтям и Повелителям Тени напасть на нас, но они – наши лидеры, и мы должны поддержать их. Если только не будет других вариантов.

Звездочеты: Из всех Гару эти мистики ценят знание, мир и спиритизм так же, как и мы. Странно, что их голоса были столь тихи, когда мы нуждались в них больше всего.

Уктена: Гуляющие по Умбре, связанные с духами. Мы можем многому научиться друг у друга. Однако они имеют тенденцию копаться с таинственными и тайными силами вместо того, чтобы иметь дело с угрозами человеческого мира.

Вендиго: Войны сибирских лесов с ледяными сердцами. Вендиго могли бы получить больше помощи от Гару, если бы те убедили их вернуться из добровольного изгнания.

Алеша Любо[23] (Alyosha Lyubou)

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Натура / Маска: Опекун / Опекун

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 5, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 3, Уклонение 2, Эмпатия 5, Экспрессия 4, Инструкция 4, Основной Инстинкт 3, Знание Животных 2, Вождение 2, Оружие Ближнего Боя 3, Лидерство 4, Хитрость 3, Выживание 3, Загадки 3, Закон 4, Лингвистика 3, Оккультизм 5, Политика 3, Ритуалы 5

Дополнения: Союзники 1, Контакты 2, Родичи 3, Ресурсы 4

Дары: (1) Касание Матери, Убеждение, Устойчивость к Боли, Чутье Истинной Формы, Истина Геи; (2) Спокойствие, Защита Луны, Сила Помыслов; (3) Ослепление, Языки, Мудрость Древних Путей; (4) Кокон, Изящество Единорога; (5) Сияние Солнца

Ярость 6, *Гносис* 6, *Сила воли* 10

Ранг: 5

Обряды: Обряд Длительной Славы, Обряд Очищения, Обряд Раскаяния, Обряд Закладки Каэрна, Голос Шакала, Обряд Фетиша, Обряд Освященного Талисмана, Обряд Открытия Моста

Фетиши: Серебряный Меч

Внешность: В Хомид у Алеши рост 6'6" и взгляд матери, в котором читается забота и сострадание. У нее светлые волосы и синие глаза, в которых читается сочувствие.

[23] Я отказываюсь это понимать… это женщина…и зовут ее Алеша.. Причем дальше в тексте она становится Lyubov…что делать что делать *(прим. пер.)*

Примечания по отыгрышу: Вы считаете, что борьба и конкуренция - путь Вирма, а не Геи. Должен царить мир. Каждый удар когтей по плоти несет гибель Геи. Нужно учить правильным путям.

Дополнительно: Алеша все еще молода, но сумела достичь лидерства в Септе Белого Моря. Она родилась в Финляндии, где она стала одной из Избранных Авар (Avar's Chosen), лагеря Гару, которые путешествуют по миру, неся послания мира между людьми и Гару. Она приехала в Россию, чтобы распространить слово, но после того, как увидела катастрофическое положение Детей Геи, решила остаться и помочь им оправится.

Вестник Света

Порода: Метис

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Мечтатель / Судья

Атрибуты: Сила 5 (7/9/8/6), Ловкость 3 (3/4/5/5) Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2

Способности: Бдительность 2, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Эмпатия 4, Запугивание 3, Основной Инстинкт 2, Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 3, Актерство (Performance) 3, Хитрость 2, Загадки 2, Оккультизм 1, Ритуалы 2

Дополнения: Родичи 1

Дары: (1) Чутье Вирма, Вдохновение, Касание Матери, Отточенные Когти; (2) Истинный Страх, Защита Луны; (3) Душа Боя

Ярость 6, *Гносис* 5, *Сила воли* 7

Ранг: 3

Достоинства / недостатки: Смешанное превращение (Mixed Morph), Спокойное Сердце, Возвышенный Венерой (Venus Rising) / Одержим Идеей (Объединение Гару), Метка Хищника

Фетиш: Флейта Гармонии

Обряды: Ни одного

Внешность: В Хомид Вестник Света – шестифутовая плита мускул. В форме Люпус – почти такого же размера, как в Хиспо, чей холодный пристальный взгляд гасит ярость даже самых яростных животных.

Примечания по отыгрышу: Невыразимо спокойный, вы всегда пытаетесь поддерживать сотрудничество между враждующими фракциями. Однако вы не будите колебаться применить силу, если это необходимо. Ваше имя явилось из видения, которое Вы когда-то имели, в котором было предвести того, что вы будите одним из тех, кто принесет факел единства в бушующую ночь России.

Дополнительно: Вестник Света родился с Септе Белого Моря. Его мать, Гару, умерла, рождая его, и он был воспитан лидером септа. Любо научила его любить врагов, а также заразила своей целью – объединение людей и Гару. Эта мечта стала для Вестника Света причиной для того, что бы жить.

Фианна

Великие и ужасные волки Ирландии – возможно наиболее плохо представленное племя в России. Фианна не имеют никакой политической силы в России и никогда не предпринимали усилий для того, что бы закрепиться там. Из тех немногих, кого можно найти здесь, большинство являются или свободными индивидуумами с прочной охотой к перемене мест или храбрыми одинокими волками, которые обосновались в регионе. Некоторых можно также найти среди Цыган, которые путешествуют по сельской местности.

Септы

Поскольку у Фианна нет центральной организации в России, они не имеют каэрнов или септов здесь.

Стереотипы

У Фианна, которых можно встретить в России, во многом стереотипы о других племенах совпадают со стереотипами Фианна в любых других местах. См. ***«Werewolf Players Guid»*** для подробностей.

Кошмарный Вой (Screams-of-Nightmares)

Порода: Метис

Покровительство: Филодокс

Природа / Поведение: Опекун / Одинокий Волк

Признаки: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 5, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 5 (4/0/5/5), Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 4, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 3, Уклонение 4, Экспрессия 4, Запугивание 3, Основной Инстинкт 3, Оружие Ближнего Боя 5, Хитрость 2, Выживание 3, Загадки 4, Медицина 3, Оккультизм 2, Ритуалы 4

Дополнения: Союзники 2, Контакты 5, Ресурсы 3, Родичи 2

Дары: (1) Чутье Вирма, Линька (Shed), Устойчивость к Боли, Сопротивляются Ядам; (2) Зов Долга, Вопль Баньши, Царь Зверей; (3) Пробудить Животное, Глаза Кошки

Ярость 9, *Гносис* 6, *Сила воли* 10

Ранг: 3

Уродства Метиса: Почерневшие Глаза (Blackened Eyes) (теряются два кубика при бросках на Восприятие, если смотрит на что-либо в сумерках или в темноте, но добавляется один кубик к Запугиванию – людям становится не по себе, когда вы смотрите на них).

Обряды: Обряд Открытого Каэрна, Обряд Очищения, Обряд Вызова, Обряд Фетиша

Фетиши: Ухо Переводчика (Уровень 3, Гносис 7; серебряная сережка, инкрустированная алмазом, который позволяет владельцу слышать и

понимать любую беседу в пределах 30м, даже на другом языке), Кинжал-Клык

Внешность: В форме Хомид Кошмарный Вой – человек средних лет с короткими красноватыми каштановыми волосами. Радужная оболочка его глаз непроглядно черна. В форме волка он – огромный, кроваво-красный волк с черными полосами, проходящими через плечи. И в Хомиде и в Люпусе на левом ухе он носит серьгу.

Примечания по отыгрышу: Ваш взгляд пугает людей. Вы бы хотели подружиться с каждым, кого встречаете, но боитесь, что скорее испугаете их. Вы прячетесь в темноте, надеясь, что она скроет ваш изъян. Вы очень одиноки. Вы часто пишете стихи человеческим женщинам, но слишком застенчивы, чтобы встретится с ними, вы боитесь, что они назовут вас животным.

Дополнительно: Кошмарный Вой родился у Фианна и Молчаливого Странника. Странник, его отец, был убит, и Вой был воспитан его матерью, цыганом – Фианна. Он сам выбрал себе имя, хотя Российские племена рассматривают его как Ронина.

Потомки Фенрира

Потомки Фенрира долго были частью России. Их упорство в войне с Вирмом и умением признать над собой лидерство в битвах всегда высоко ценилось. Это Рюрик, один из их Кинфолков, положил начало Руси и периоду соперничества между Потомками и Серебряным Клыками. Проблемой была в племенном скоте: чей Родич будет сидеть на троне. Серебряные Клыки, в конечном счете, победили; Потомки отступили. Что в двойне верно для формы Люпус, Потомки в России опустились до роли второго волка в стае, и теперь имеют давнюю традицию следовать за Серебряными Клыками в битве. Их упорство подкреплено тактикой Клыков.

За эти годы, благородство и чистота породы Клыков очень впечатлили Потомков, и они теперь поддерживают лидерство Серебряных Клыков без

всяких вопросов. Говорят, что ни одно из племен так не печалится проблеме, вставшей перед Серебряными Клыками, как Потомки. Если это верно, они не позволяют другим Гару увидеть свое горе.

Потомки Фенрира поддержали план, предложенный Красными Когтями по борьбе с ядерным кризисом, но влияние Серебряных Клыков умерило их пыл. Поскольку безумие Серебряных Клыков становится все сильнее, Потомки взяли на себя выполнение обязанностей своих избранных лидеров. Это привело их к почти открытому конфликту с Повелителями Тени и Красными Когтями, кому они обычно симпатизировали. Большинство Потомков принимают эти обязанности без вопросов, и фактически, испытают огромную боль, создавая иллюзию, что Серебряные Клыки все еще контролируют ситуацию. Эта иллюзия настолько полна, что даже Серебряные Клыки не понимают до какой степени Потомки взяли на себя их обязанности. Если сейчас и есть главенствующее племя в России, то это - Потомки, и только они знают об этом. Проблема состоит в том, что они не хотят этой власти, и не видят никого другого, достойного ее.

Россия изменила Потомков Фенрира так же, как она изменила каждое из племен Гару, ступивших на нее. Правда, Потомки все еще кровожадные воины, но их ярость была умерена потребностью выжить и благородством Серебряных Клыков. Теперь, когда Потомки должны взять на себя некоторые из обязанностей лидеров, они обнаружили, что мудрость это не что-то бесполезное для них. Потомки Фенрира научились сдерживаться.

Септы

Когда-то множество септов Потомков Фенрира располагалось на севере России рядом с побережьем. Их число сократилось до трех, поскольку Потомки Фенрира были вынуждены уйти, что бы позаботится о каэрнах, которые обычно охраняли слабеющие Серебряные Клыки. Один из этих каэрнов недавно стал жертвой таинственных нападений и иссушения, от которого пострадало фактически любое российское племя. Это – большое

оскорбление для Потомков, и они жаждут раскрыть тайну, стоящую за иссушением.

Из сохранившихся двух каэрнов один расположен на северном побережье вдоль Новой Земли, где он является главной силой в защите от ямы (Pit) Танцоров Черной Спирали. Он охраняется Септом Арктического Топора (Arctic Axe Sept), в который входит примерно 35 оборотней.

Другой каэрн расположен около Санкт-Петербурга на побережье Балтийского моря. Его охраняет Септ Выводка Фафнира, который составляют примерно 40 Потомков. По всей России есть еще около 30 Потомков, которые в основном охраняют каэрны Серебряных Клыков.

Стереотипы

Черные Фурии: Эти упрямы суки войны часто – наши конкуренты, но они действительно уважают Серебряных Клыков, и это, если не ничего больше, показывает, что вовсе не так плохи.

Грызущие Кость: самое бесполезное из племен России! Они приведи Вирм к нам и сами себе. Почему мы должны помочь им избавится теперь от него?

Дети Геи: Они были изгнаны! Те немногие, что еще возможно остались, бесполезны для нас. Это – война. И нам не нужны миротворцы.

Фианна: Эти жулики обычно появляться и исчезать как Цыгане, с которыми они странствуют. Они – одно из самых ненадежных племен России.

Гуляющие по Стеклу: Они утверждают, что «постигли» и «контролируют» города. Если так, почему они не отчистят их от инфекции Вирма? Возможно, они не столь могущественны, как уверяют нас.

Красные Когти: грустная группа воинов, время которых подходит к концу. Они – одно из немногих ценных племен России.

Теневые лорды: Ублюдки, все как один! Они стремятся выгнать нас и наших законных правителей, Серебряных Клыков. Когда время настанет, мы уничтожим их, если они не подчинятся.

Молчаливые *Странники:* Их слишком мало, чтобы помочь нам.

Серебряные Клыки: единственное племя, которое достойно того, что бы за ними следовали. Серебряные Клыки – наши повелители, и мы должны сделать все, что сможем, чтобы спасти их... от самих себя, если понадобится.

Звездочеты: Они думают слишком много. Они должны научиться бороться как настоящие Гару.

Уктена: Мы не понимаем их вообще, и даже не пробуем. Их слишком мало, чтобы действительно изменить ситуацию, хотя они, кажется, в состоянии иметь дело с угрозами из мира духов.

Вендиго: Превосходные бойцы, но они не понимают, что для того, что бы победить нужно начать сражаться с Вирмом.

Антон Норденскалд (Anton Nordenskald)

Порода: Люпус

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Браво / Браво

Атрибуты: Сила 5 (7/9/8/6), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 4, Рукопашный Бой 4, Уклонение 5, Запугивание 4, Основной Инстинкт 5, Знание Животных 3, Огнестрельное оружие 2, Оружие Ближнего Боя 3, Лидерство 4, Хитрость 3, Выживание 4, Загадки 3, Исследование 2, Оккультизм 3, Ритуалы 4

Дополнения: Союзники 5, Чистота Рода 3

Дары: (1) Обостренные Чувства, Вдохновение, Прыжок Кенгуру, Отточенные Когти, Устойчивость к Боли, Чутье Добычи; (2) Душа Боя, Задержка Бегущего Труса, Рычание Хищника, Истинный Страх; (3)

Исцеление в Бою, Кошачья Походка, Сердце Ярости; (4) Пылающее Пламя Ярости, Разгрызание; (5) Песнь Огромного Зверя

Ярость 9, *Гносис* 6, *Сила воли* 9

Ранг: 5

Обряды: Обряд Очищения, Обряд Охотничьих Угодий

Фетиши: Фетиш-Шрам (Уровень 5, Гносис 8; каждый успех при активации дает +1 кость на поглощение урона любого типа, включая агравированный. Эта вырезанная на коже татуировка выглядит как средневековый щит).

Внешность: В Люпус Антон похож на помесь серого северного и лесного волка. Его кожу покрывают многочисленные шрамы, но один, кажется, занимает особо почетное место у него на плече (Фетиш-Шрам). С возрастом он становится все более серым.

Примечания по отыгрышу: Антон – лидер Септа Выводка Фенрира. Он имеет там абсолютную власть и проводит диктатуру личности. Он никогда не проигрывал битв и начинает думать, что единственной вещью, которая может сломать его, это время.

Дополнительно: Антон – седой старый воин. Он боролся против немцев во Второй мировой войне, когда они стремились вторгнуться в его дом на землях около Ленинграда. Он никогда не проигрывал, поскольку столь же умен и коварен, как и силен. В отличие из его семейства берсеркеров, Антон предпочитает партизанскую войну лобовой атаке. Норденскалд хочет, чтобы он и его соплеменники выжили.

Недавно Антон начал прощупывать почву с Черными Фуриями, действуя против совета большинства других старейшин в Септе Выводка Фенрира. Он начал чувствовать, что непрерывный конфликт этих двух племен бессмыслен перед лицом великих опасностей.

Фанг Прыгун (Fang Jamper)

Порода: Люпус

Покровительство: Рагабаш

Натура / Маска: Соперник / Шут

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 2 (4/5/5/5), Обаяние 2, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 2, Уклонение 3, Основной Инстинкт 5, Знание Улиц 2, Знание Животных 2, Хитрость 5, Выживание 2, Загадки 2, Оккультизм 2, Ритуалы 1

Дополнения: Ресурсы 1

Дары: (1) Затемнение Млечного Глаза, Прыжок Кенгуру, Взломанная Печать, Устойчивость к Боли

Ярость 3, *Гносис* 8, *Сила воли* 6

Ранг: 1

Достоинства/недостатки: Заколдованное Существование (Charmed Existence) / Необъяснимое влечение (мелкое воровство), Дурная Слава, Самонадеянность

Обряды: Ни одного

Фетиши: Ошейник Наивности (Уровень 4, Гносис 8; маленький кожаный ошейник, активированный в форме Люпус, заставляет владельца выгладить милым, беззащитным щеночком).

Внешность: В Хомид Фанг Прыгун – обычный, незапоминающийся человек с большими любопытными глазами. Его единственная особенность, бросающаяся в глаза – то, как он постоянно озирается. В Люпус он обычно выглядит как щенок.

Примечания по отыгрышу: Вы – шут среди высокомерной расы воинов. А также вы один из самых удачливых людей на земле. Вы столь долго избегали неприятностей, что уже перестали задаваться вопросом, когда же они настигнут вас. Вы даже не осознаете, что постоянно воруете

имущество окружающих вас людей. Жизнь настолько забавна; кажется, всюду, куда вы смотрите, вас окружает хаос.

Дополнительно: Фанг Прыгун – аномалия. Щенком, он пришел в каэрн Потомков Фанрира во время первого изменения. Он к тому же – добродушный Потомок Фенрира. Однако, его чувство юмора – именно то, из-за чего у него бывают неприятности с другими членами племени. Он прошел через все, через что Потомки могут пропустить щенка, и вышел оттуда благоухающим как роза. Большая часть Потомков хотела бы, чтобы он был где-нибудь в другом месте, и именно поэтому он так много путешествовал со своего Обряда Перехода.

Гуляющие по Стеклу

The beauty of nature is in the wealth of the nation!

– Vytautas Kaushinis, Soviet Lithuanian Political Poster, 1962[24]

Гуляющие по Стеклу издавна приносили в Россию «современные» идеи, поддерживая возвышение городов – государств и борясь с традиционной власти князей, которые были обычно Родичами Серебряных Клыков. Гуляющие по Стеклу помогли установить в городах раннюю форму демократии, Вече. Однако Серебряные Клыки все еще управляли Россией, а Гуляющие по Стеклу всегда были готовы сыграть в царя горы ради улучшения коммерческой успешности своих городов.

Из-за их нетрадиционных путей многие из племен считают Гуляющих по Стеклу нежеланными гостями в своих владениях. Их достижения часто встречают насмешками, только годы спустя с неохотой признавая их необходимость. Но обвинения выдвигаются в России гораздо чаще, чем в любом другом месте – «Гуляющие по Стеклу приходят вместе с Вирмом».

[24] Красота природы – богатство нации!

– Витаутас Каушинис, советско-литовский агит – плакат, 1962

Это как никогда далеко от правды. Вызванное предубеждением против городских путей Гуляющих по Стеклу, оно бытует среди Гару. В то время, когда голоса Гуляющих по Стеклу мало звучат на советах Гару России, они фактически управляют теперь большинством городов, когда Пиявки потеряли власть.

Лишь Дети Геи обрадовались прибытию Гуляющих по Стеклу в Россию. За это проявление доброты Гуляющие по Стеклу чувствуют себя в долгу и пошли на многое, чтобы защитить теперь преследуемых Детей. С недавних пор они сотрудничают с Грызущими Кость во многих проектах. Многие говорят, что коалиция между этими двумя племенами сформировала самый сильный союз России. Если это верно, они должны раскрыть свои намерения.

Многие Гару обеспокоены тем, что Гуляющие по Стеклу – единственное племя, чья численность увеличиваются с каждым годом. Многие также задаются вопросом, почему, как и Грызущие Кость, Гуляющие по Стеклу не потеряли не одного каэрна во время таинственного иссушения. Лидеры Повелителей Тени, Черных Фурий и Потомков Фенрира, надавили на Гуляющих по Стеклу в совете, пытаясь заставить их раскрыть тайну, которую, как считают многие, они должны знать.

Септы

Септы Гуляющих по Стеклу расположены в главных городах России, прежде всего на западе Уральских гор, в Москве, Санкт-Петербурге, Киеве и некоторых других городах по всей России. Они делят некоторые из этих каэрнов с Грызущими Кость. Их каэрны расположены в центрах образования, политики и производства и в целом умеренно сильны.

В Септ Зала Знаний входит 40 Гару, и есть еще 65 Гуляющих по Стеклу в городах и поселениях по всей России.

Стереотипы

Черные Фурии: Производят впечатление навыками и внешностью, но не слишком общительны. Они привыкли не доверять нам, так что будь начеку.

Грызущие Кость: Одно из всех племен, что живет с нами в городах. У нас с ними выгодный союз, но наши идеологические разногласия, в конечном счете, могут стать проблемой.

Дети Геи: Они были одним из первых племен, которые приняли нас, когда мы приехали в Россию, и мы перед ними в долгу за это. Помогайте им, когда можете, особенно если при этом можете разозлить Повелителей Тени.

Фианна: Их очень немного, и еще меньше имеют с нами дело. Однако с теми, кто имеет, очень легко ладить - до тех пор, пока вы следите за своими вещами.

Потомки Фенрира: Жестокие, неповоротливые машины смерти, хранящие верность только теряющим власть Серебряным Клыкам. Не спускайте с них глаз, и ждите чего ни будь глупого и жестокого.

Красные Когти: Они должны учиться меняться вместе с миром вместо того, чтобы ожидать, что мир изменится под них.

Повелители Тени: Интересная группа. Они, кажется, сильно хотят перетянуть нас на свою сторону. Хоть они и могут быть полезными союзниками, помогать им отнимать власть у Серебряных Клыков так же притягательно, как прочищать засорившийся унитаз.

Молчаливые Странники: Вероятно лучшие, самые надежные посыльные в России. Система почты в этой стране, безусловно, не конструктивна. Мы нуждаемся в них.

Серебряные Клыки: Они утверждают, что правят Гару России, но в последнее время мы не замечали особенного лидерства с их стороны.

Звездочеты: Мы могли бы кое-чему друг у друга поучиться.

Уктена: Их мастерство мира духа интригует, но нам очень сложно найти к ним подход.

Вендиго: Они так редко бывают в городах, что нам трудно понять их. Лучше всего пока избегать их.

Борис Цергов (Boris Tsergov)

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Натура / Маска: Творец / Перфекционист

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/7), Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 5,Рукопашный Бой 3, Уклонение 3, Знание Улиц 4, Хитрость 2, Вождение 2, Огнестрельное Оружие 2, Оружие Ближнего Боя 3, Лидерство 5, Ремонт (Компьютеры) 3, Хитрость 2, Компьютер 4, Загадки 3, Исследование 3, Лингвистика 2, Оккультизм 3, Ритуалы 5, Наука 4, Знание Местности (Москва) 4

Дополнения: Союзники 2, Контакты 3, Ресурсы 5

Дары: (1) Управление Простой Механизмом, Убеждение, Чутье Вирма, Речь Духа; (2) Командный Дух, Киберчувства, Горячий Металл, Неполадки с Техникой; (3) Управление Сложным Механизмом, Поток Данных, Беспокойство, Благосклонность Элементала; (4) Созвучность, Телефонное Путешествие (Phone Travel); (5) Звериная Лоботомия

Ярость 7, *Гносис* 10, *Сила воли* 7

Ранг: 5

Обряды: Обряд Раскаяния, Ритуал Ищущего Камня (Ritual of the Questing Stone), Обряд Освещенного Талисмана, Обряд Закрепления, Обряд Пробуждения Духа, Обряд Становления, Ритуал Вызова, Обряд Фетиша

Фетиш: Волна Ложной Энергии

Внешность: В Хомид Борис – типичный преподаватель университета. Его костюм всегда выглядит более чем безупречно, его галстук всегда выглажен, а его дорогие ботинки всегда начищены. От него разит деньгами,

потраченными со вкусом. Есть что-то неотразимое в его красивом лице и руках с маникюром. В форме Люпус у него серый мех с сетью серебряных нитей, пересекающих его.

Примечания по отыгрышу: Вы – глава Септ Зала Знаний, базируемого в Московском Университете. Обычно вы используете все имеющиеся ресурсы для достижения цели, к которой стремитесь. Вы работаете всегда только над одним проектом, но всегда уделяете ему все внимание.

Дополнительно: Борис уже в течение некоторого времени является главой Септа и практически всего университета. В настоящее время он бросил все свои способности и ресурсы для идентификации новой, таинственной силы России. Он разыскивает всю информацию, которую может достать и строго проверяет ее.

Эллисон Кортауд (Ellison Cortaud)

Порода: Хомид

Покровительство: Рагабаш

Натура / Маска: Шут / Джентльмен

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 2, Манипулирование 3 (2/0/0/0/), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 4, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 3, Уклонение 4, Основной Инстинкт 3, Знание Улиц 2, Вождение 3, Огнестрельное Оружие 2, Ремонт 3, Безопасность 4, Хитрость 4, Компьютер 2, Загадки 1, Наука 2

Дополнения: Контакты 1, Ресурсы 2

Дары: (1) Управление Простым Механизмом, Взломанная Печать, Запах Человека; (2) Горячий Металл; (3) Управление Сложной Машиной, Поток Данных, Изобретать (Invent)

Ярость 3, *Гносис* 5, *Сила воли* 7

Ранг: 3

Обряды: Ни одного

Фетиш: Вуаль Фебы (Phoebe's Veil)

Внешность: В Хомид Эллисон выглядит как молодой мужчина среднего телосложения со светло коричневыми волосами и серыми глазами. В Люпус он – среднего размера волк с белой мордой и голенями.

Примечания по отыгрышу: Вы – подлец. Не тот, что управляет людьми, но тот, кто входит в дом ночью. Вызов, который бросает вам взлом систем безопасности, самая большая радость в жизни. Вы почти маньяк в планировании взломов. Вы слушаете людей вокруг и подмечаете потенциальных врагов и союзников. Вы никому не доверяете, если они не заслужат это доверие.

Дополнительно: Эллисон полагал, что перевороты в России предоставляют возможность сколотить состояние – украв его. Проблема была в том, что Элиссон не понимал Россию, и скоро обнаружил, что очень трудно действовать в стране столь конфиденциальных и сдержанных людей.

Эллисон был замечен Грызущими Кость вскоре после инцидента с побегом от милиции. Грызущий Кость, Петров Колдар, привел его к Парку Горького, где Эллисон установил свои первые контакты с Гару. Он был представлен Гуляющим по Стеклу Москвы и в настоящее время странствует по каэрнам в компании маленькой стаи. Только один член стаи знает английский язык.

Гонящийся-за-Мечтой (Chases-After-Dreams)

Порода: Люпус

Покровительство: Филодокс

Натура / Маска: Одинокий Волк / Щенок (Cub)

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (4/5/5/5), Обаяние 3, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 2, Рукопашный Бой 3, Уклонение 3, Эмпатия 1, Основной Инстинкт 2, Хитрость 2, Лидерство 4, Ремонт 1, Хитрость 2, Выживание 2, Компьютер 5, Загадки 1, Исследование 2, Ритуалы 2, Наука 2

Дополнения: Союзники 2, Ресурсы 2

Дары: (1) Правда Геи, Обостренные Чувства, Управление Простым Механизмом; (2) Киберчувства, Неполадки с Техникой

Ярость 3, *Гносис* 3, *Сила воли* 3

Ранг: 2

Достоинства / Недостатки: Способный Ученик (Fast Learner), Одаренность в Компьютерах / Мягкосердечный

Обряды: Обряд Открытого Каэрна

Фетиши: Ни одного

Внешность: В форме Люпус Гонящийся-за-Мечтой гибок и покрыт темно-серой шерстью, что мало выдает его присутствие. В Хомид он – высокий человек, который сутулится для того, что бы казаться менее угрожающим. Его образ не завершен, если в его руках нет компьютера.

Примечания по отыгрышу: Когда вы росли, вы постоянно чувствовали невыразимое чувство неполноценности. Независимо от того, что вы делали, вам всегда было грустно. Тогда настал день Изменения. Вы были приняты в племя и столкнулись со своим первым электронным прибором – сотовым телефоном с принадлежностями. Практически мгновенно вы были околдованы. С тех пор вы не были таким, как прежде.

Дополнительно: мать Гонящегося-за-Мечтой родилась волком, на котором проводили эксперименты, в Московском Университете. Он долгое время жил в неволе, до своего Первого Изменения, когда его племя приехало и забрало его. С тех пор он узнал много нового о новом и очаровательном мире людей, и многое сделал для того, что бы вырасти в глазах других Гуляющих по Стеклу, которые поначалу считали его слабоумным ребенком.

Красные Когти

Красные Когти были когда-то одним из самых значительных племен России, уступающим лишь благородным Серебряным Клыкам. Но это круто изменилось в послание годы. Советское правительство, управляемое вампирами клана Бруха, приняло меры для того, чтобы устранить Гару раз и навсегда. Под маской защиты людей и домашнего скота в отдаленных областях была спровоцирована «большая война с Волками».

Волки были пойманы в ловушку, и отравленные Охотники убивали их с вертолетов. Враги убивали Гару, они могли лишь изредка огрызаться. Многие попадали под пулеметный огонь с вертолетов, и попытки Гару поменяться ролями с охотниками имели лишь ограниченный успех. Основными жертвами охоты среди Гару стали Красные Когти и немногочисленные Вендиго, живущие в России. Но внезапное, быстрое снижение популяции волков – это то, что должен оплакивать каждый Гару.

Поскольку главные потери пришлись на них, Красные Когти стали политически активны. Это изменение стиля удивило многих из Гару, и энергия, с которой Красные Когти пошли к избранной ими цели, была поразительна. Племя выбрало ту же философию в политики, которой они придерживались в войне: полное уничтожение оппозиции. Оппозицией, в этом случае, было другое племя Гару, Дети Геи, которые были изгнаны, преследуемы клыками Красных когтей.

Красные Когти – голос геноцида в советах Гару, требующий возвращения к Импергиуму в России. Их аргументы столь неистовы, а их свидетельства столь убедительны, что они почти завоевали поддержку главных племен России. Только нерешительность высших эшелонов и либерализм среди молодых Гару мешаю плану Красных Когтей стать реальностью. Гуляющие по Стеклу неизменно выступают в оппозиции им, и многие Красные Когти боятся предполагаемого альянса между Гуляющими по Стеклу и Грызущими Кость.

Септы

Немногочисленные септы Красных Когтей покинуты. Поскольку их число было прорежено войной с волками, они были не в состоянии защитить свои каэрны от таинственного иссушения. Когти потеряли четыре каэрна в иссушении, больше, чем любое другое племя. Даже с помощью Потомков Фенрира, число каэрнов, удерживаемых Красными Когтями, уменьшилось до одного.

Септ Зимнего Леса охраняет этот последний каэрн в Сибири. Септ состоит из 40 Когтей, Гару, кто пережили войну с волками и иссушение. Возможно, есть еще 25 Когтей, обитающих по всей России.

Стереотипы

Черные Фурии: Мы разделим нашу участь с благородными сестрами. Нам нравится бежать вместе с ними.

Грызущие Кость: АГРРРРХ! Это их ошибка, что Вирм пришел на Родину.

Дети Геи: Они проиграли! Они умирают! Это говорим мы.

Фианна: Кто? Мы их не знаем.

Потомки Фенрира: Истинные Гару. Они злы как мы!

Гуляющие по Стеклу: Они неправильные! Инфекция Вирма! Почему не любой видит это?

Повелители Тени: Они лгут. Мы не доверяем им больше.

Молчаливые Странники: Никогда нет, когда необходимы. Всегда уходят. Не правильно.

Серебряные Клыки: Они лидеры. Покажите свое горло им! Но они слишком ленивые. Должны действовать!

Звездочеты: Странные.

Уктена: Они играют с духами. Плохими духами. Они в опасности.

Вендиго: Мы зовем их братьями. Они потеряли семью из-за людей. Они убивать людей с нами.

Бегущий по Тундре (Tundra Runner)

Порода: Люпус

Покровительство: Галлиард

Натура / Маска: Выживающий / Директор

Признаки: Сила 5 (7/9/8/6), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 4 (6/7/7/7), Обаяние 5, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 4, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Эмпатия 2, Экспрессия 2, Запугивание 5, Основной Инстинкт 5, Знание Животных 4, Лидерство 4, Выживание 3, Ритуалы 5

Дополнения: Прошлая Жизнь 2, Чистота Породы 3

Дары: (1) Гомон (Babble), Язык Животных, Зов Вильда, Прыжок Кенгуру, Устойчивость к Боли, Чутье Добычи (Sense Prey); (2) Звериный Ум, Зов Вирма, Чутье Добычи (Sense the Prey); (3) Походка Кошки, Песня Яростья; (4) Лавина, Плывун; (5) Месть Геи.

Ярость 7, *Гносис* 8, *Сила воли* 10

Ранг: 5

Обряды: Обряд Обсуждения, Обряд Ушедшего, Обряд Поражения, Охота, Обряд Тотема, Прорыв Завесы

Фетиши: Сумка гностика (Gnostic Bag)

Внешность: В Люпус Бегущий по Тундре – непомерный красный волк. У него массивные когти, хотя клыки его укорочены настолько, чтобы он мог внятно говорить. В его форме Хомид у него пылающие красные волосы, но никакие другие по-настоящему заметных черт; он очень редко принимает форму Хомид.

Примечание по отыгрышу: Вы – злой волк, и ваше терпение на исходе. До тех пор, пока ваша цель у вас на виду, вы можете играть в игру тихих и спокойных, но до тех пор, вы должны работать со всей энергией, чтобы восстановить свое племя.

Дополнительно: Бегущему по Тундре 43 года и он был Альфой всех Красных Когтей Азии на протяжении 20 лет – подвиг, совершенный впервые за дюжину поколений. Он знает, что его превзошли и затмили, но он лучший лидер из возможных. Советский погром волков резко сократил численность племени, и он сделает что угодно, что бы отомстить за это, даже отправит шпионов в человеческое общество.

Слезы-во-Плоти (Tears-at-Flesh)

Порода: Люпус

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Хищник / Судья

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 1, Манипулирование 1 (0/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4), Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 2, Рукопашный Бой 5, Уклонение 4, Основной Инстинкт 2, Знание Животных 2, Оружие Ближнего Боя 4, Хитрость 3, Загадки 2, Ритуалы 3

Дополнения: Наставник 1

Дары: (1) Обостренные Чувства, Отточенные Когти, Запах Бегущей Воды

Ярость 10, Гносис 5, Сила воли 5

Ранг: 1

Достоинства / Недостатки: Огромный Размер / Темная Судьба (будет убит людьми), Темная Тайна (убил Хомид Гару во время своего Обряда Перехода).

Обряды: Ни одного

Фетиш: Далекий Укус (Уровень 4, Гносис 8) – это Фетиш-Шрам, изображающий пару клыков с крыльями. Он вырезан на плече Слез-во-Плоти. Когда фетиш активирован, он позволяет ему кусать любого на расстоянии взгляда. Для этого он должен потратить единицу Гносиса.

Внешность: В Люпус Слезы-во-плоти – сильный волк с полосой крови по всей шкуре (Слезы-во-плоти украшает себя кровью своих убитых врагов).

Примечания по отыгрышу: Люди походят на мышей. Они носятся вокруг в страхе, и иногда Вы их едите.

Дополнительно: Слезы-во-Плоти – вполне возможно один из самых злых Гару России. Он впадает в безумие по малейшему поводу. Некоторые старшие полагают, что он – ярость всех Гару, обретший форму и плоть. Большинство полагает, что за ним нужно следить и контролировать.

Они не знают, что на его Обряд Перехода, вместе со стаей Красных Когтей и Вендиго, он убил одного хомида из своей стаи. Пока что никто не знает его тайну.

Повелители Тени

Восточноевропейские корни Повелителей Тени сделали их почти столь же влиятельными в России, как Серебряных Клыков. Только союз Серебряных Клыков с Потомков Фенрира предотвратил открытый конфликт между этим племенем и Повелителями Тени. Хорошо известно, что Повелители Тени хотят занять место Серебряным Клыков, и они даже открыто признаются в этом. Это, наряду с высокомерной гордостью Повелителей Тени, долгое время было яблоком раздора в политике Гару.

С Серебряными Клыками, кажется, страдающими от признаков вырождения, даже их древние союзники, Потомки Фенрира, не могут отрицать, что Повелители Тени стали бы, наконец, теми лидерами, которых они так долго искали. Однако, усилия Потомков Фенрира по защите Серебряных Клыков, а также появление сильного политического фронта Красных Когтей, заставили Повелителей Тени подождать своего времени. Возможно, думают они, новая борьба облегчит им в будущем задачу по перехвату контроля.

Повелители Тени ищут любые мыслимые возможности получить преимущество, как над врагами, так и над союзниками, зачастую используя

подстроенные ситуации для того, что бы поднять свой авторитет в глазах других Гару. Завидуя кажущемуся контролю Гуляющих по Стеклу над странными новыми духами промышленности, они предложили им власть в обмен на знания. До сих пор Гуляющие по Стеклу отвергают их, что вызывает ярость Повелителей Тени. Но они знают полезные вещи, и Повелители Тени видят это, поэтом пока носят маску примирения.

Септы

Септы Повелителей Тени расположены, прежде всего, в областях на дальнем западе России, близко к Восточной Европе. Существует только два каэрна, но эти каэрны очень сильны и хорошо укреплены. Один из каэрнов расположен в Украине, на границе с Румынией, и охраняется Септом Задумчивого Неба (Brooding Sky Sept), который составляют 30 Повелителей Тени. Другой каэрн, в южных предгорьях Урала, охраняет Септ Громобоя, состоящему из 25 Гару. Всюду по России есть еще приблизительно 20 Повелителей Тени.

Септ Громобоя уже отразил нападение неизвестной силы, осушающей каэрны. Они утверждают, что знаю кто, или что, стоит за нападениям, но они отказываются обнародовать эту информацию, надеясь использовать ее для достижения собственных целей.

Стереотипы

Черные Фурии: Они могут создать опасность для наших замыслов, если не прейдут на нашу сторону. Если они не склонятся, они будут сломлены.

Грызущие Кость: Они – одно из самых многочисленных племен России, и это может сделать их полезными союзниками. Если они не примут нас, то нам, вероятно, придется заставить их поменять точку зрения.

Дети Геи: Их убрали со сцены. Это хорошо, потому что мы видели потенциальные трудности, которые могли возникнуть с ними, и поторопились устранить их с любезной помощью Красных Когтей.

Фианна: дикая карта, которая должна или осесть в наших руках, или исключена из колоды.

Потомки Фенрира: Наряду с Черными Фуриями, Потомки могут стать одним из самых больших препятствий для наших амбиций. Они должны или перейти на нашу сторону, или сброшены со сцены.

Гуляющие по Стеклу: У них есть то, что нужно нам. Они могут стать полезными союзниками, особенно потому, что большинство других племен не хотят иметь с ними дело.

Красные Когти: Полезные инструменты. Почти наверняка они не поняли, что мы использовали их как оружие против Детей Геи. Вероятно, мы сможем также направить их ярость против других наших врагов.

Молчаливые Странники: Они знают что-то, и скрывают это. Нужно сделать что-то для того, что бы гарантировать их лояльность.

Серебряные Клыки: Наши конкуренты, те, чью власть мы должны сломить, чтобы взять на себя управление и направить Гару против наших врагов. Их безумие делает их столь же опасными для себя, как и для других, и это то, что может нам помочь.

Звездочеты: Они – тайна для нас, но наша позиция ясна. Они помогут нам или будут уничтожены.

Уктена: Их мастерство в мире духов – то, что нужно нам, но мы ничего не смогли сделать, что бы убедить их поделится знаниями. Они отказываются даже помочь нам.

Вендиго: что бы заполучить этих призраков холода на свою сторону, мы должны сначала выманить их из глухих лесов и заработать доверие.

Александр «Саша» Волков, «Отец-Ночь» (Alexander «Sasha» Volkav, «Father-Night»)

Положение: Лидер Септа

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Натура / Маска: Доверенное лицо (Confidant) / Директор

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 2, Манипулирование 5 (4/2/2/2), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 2, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 5, Уклонение 3, Запугивание 5, Основной Инстинкт 4, Знание Улиц 3, Вождение 3, Оружие Ближнего Боя 4, Лидерство 4, Выживание 3, Загадки 3, Политика 4, Ритуалы 5

Дополнения: Контакты 5, Родичи 5, Ресурсы 4, Союзники 3

Дары: (1) Роковой Изъян, Чутье Вирма, Запах Человека, Когти Бритвы; (2) Удар Грома, Безумие, Внутренняя Сила, Пристальный Взгляд; (3) Парализующий Взгляд, Изменить Объект; (4) Идущий по Мосту, Открытые Раны; (5) Повиновение, Стая Теней.

Ярость 7, *Гносис* 9, *Сила воли* 8

Ранг: 5

Обряды: Обряд Открытого Каэрна, Обряд Тотема, Прорыв Завесы, Обряд Финикса

Фетиш: Меч Гранита (Sword of Granite) (Уровень 5, Гносис 6) – это двуручный меч, сделанный из гранита; когда он втыкается в землю, все персонажи в приделах 15 футов погружаются в землю на два фута за каждый успех, полученный при активации. За каждые два фута жертва должна получить четыре успеха при броске на Силу что бы выкопаться. Вампиры со Слиянием с Землей могут выбраться в любое время, но они должны потратить на это один полный ход.

Внешность: В Хомид Саша шести футов росту и ходит с умеренной хромотой. У него длинные черные волосы, зеленые глаза и древний взгляд. Он выглядит не по годам мудрым. В Люпус он – большой черный волк с множеством мелких шрамов и пятью крупными рубцами, выглядящими как след от удара когтистой лапы невероятно огромного чудовища.

Примечания по отыгрышу: Вы устали. Когда вы были детёнышем, вы хорошо боролись и видели, как умирают ваши друзья. Когда вы достигли среднего возраста, вас избрали стать частью Серебряной Стаи, но вновь ваши друзья умирали. Вы прошли свой рассвет, и вы знаете это. Проблема состоит в том, что ничего сделать нельзя. Вы будете учить молодежь путям битвы и до поры вести стаю, но на подходе время, когда вы уступите новой стае лидировать в битве

Дополнительно: Саша – человек, постаревший раньше своего времени. Многие вещи, увиденные и сделанные, висят на нем тяжелым грузом. Он почти оставил свое место лидера Септа Громобоя, и он планирует, в конечном счете, уйти и стать Привратником. Он устал от политических игр, в которые играют Повелители Тени, но не препятствует им. Роль, которую он сыграл в изгнании Детей Геи, все еще не дает ему спать по ночам.

Эдуард, «Клеветник солнца» (Eduard, «Sun-Curser»)

Порода: Хомид

Покровительство: Филодокс

Лагерь: Общество Нидхогг (Society of Nidhogg)

Натура / Маска: Хищник / Выживающий

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 2 (2/3/4/4), Выносливость 2 (4/5/5/5), Обаяние 2, Манипулирование5 (4/2/2/2), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 2, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Осведомленность 1, Рукопашный Бой 2, Уклонение 3, Запугивание 1, Основной Инстинкт 2, Хитрость 1, Вождение 2, Этикет 1, Огнестрельное Оружие 3, Лидерство 1, Выразительность 2, Компьютер 1, Исследование 2, Закон 1, Лингвистика 2, Оккультизм 4, Политика 1, Ритуалы 2

Дополнения: Прошлая Жизнь 4

Подарки: (1) Аура Уверенности, Роковой Изъян, Убеждение, Запах Истинной Формы

Ярость 3, *Гносис* 3, *Сила воли* 5

Ранг: 1

Достоинства / Недостатки: Нехватка Запаха, Дурной Вкус, Здравый Смысл, Живая Память / Самонадеянность, Вспыльчивость (Short Fuse), Один Глаз (правый), Метка Хищника, Без Частичной Трансформации (No Partial Transformation)

Ритуалы: Посвящение Талисмана, Обряд Очищения, Обряд Закрепления, Обряд Вызова

Фетиши: Ни один

Внешность: В Хомид он спортивного телосложения с черной козлиной бородкой и серыми проникновенными глазами. В Люпус он черный волк впечатляющего размера, с широкими плечами.

Примечания по отыгрышу: Всю жизнь вы хотите солнца. Оно разбивает облака и делает вас слабее. Вы рассматриваете всех остальных как людей, ниже вас, и управляете ими в пренебрежительной манере. Вы – все, что действительно имеет значение. Эти твари Вирма – всего лишь назойливая помеха; лучше послать еще несколько пешек, чтобы избавиться от них.

Дополнительно: Эдуард – молодой, но внушающий уважение Гару. Он всегда ненавидел свет солнца и считает себя неразрывно связанным с ночью. Перед своим Первым Изменением он любил бархатную черноту, которая покрывает землю, когда солнце заходит за горизонт. Он подвергся своему Обряду Перехода в Септ Громобоя в Уральских горах и быстро стал лидером недавно сформированной стаи. Почти все свое время он тратит на продвижение вверх, но он сделал несколько вещей, которые, если будут обнаружены, могут повредить его репутации. Иногда эта сущность является ему во снах и нашептывает рассказы о мире без света. Он раскрыл ей некоторые тайны, и она обещала ему награду.

Молчаливые Странники

У Молчаливых Странников нет никакой настоящей организации в России. Странников в России часто можно найти Цыганами, странствующими от каэрна к каэрну, ища новости и перенимая то, что они знают. Однако, за последнее время поступает мало сведений о контактах с этим племенем, считается, что Молчаливые странники вынуждены были уйти в подполье.

В прошлом Молчаливые Странники предоставляли большую часть информации, что курсировала между каэрнами, и они никогда не были вовлечены в политические махинации других племен. Вместо этого они искали информацию и меня услуги курьеров на тайны племен.

Они проводили время с Цыганами России, и стали временными союзникам двух вампирских кланов, наиболее близким к Цыганам, Гангрел и Равнос. От этих кланов Странники узнали большую часть того, что они передавали другим племенам, но Странники узнали слишком много. Через свои вампирские контакты они обнаружили, что Баба Яга вернулась. И вскоре Баба Яга узнала об этих любопытных Гару, которые задают слишком много вопросов.

Они знают, что Баба Яга стоит так или иначе стоит за силой породившей Теневой Занавес и иссушение каэрнов, и они знают, что у нее есть семь генералов, которые командуют ее миньонами. Они не знают имен или лиц этих генералов. Имена, которые они слышали, врятли могут быть правдивы, поскольку они вышли из легенд. Змей был уничтожен тысячелетия назад, а Кощей всего лишь байка, ведь так?

Теперь на Молчаливых Странников идет охота, и они должны быть очень осторожными с теми, кого встречают, поскольку глаза Бабы Яги повсюду. Если у кого-то и есть шанс покинуть Россию, минуя ее миньонов, то это – Странники, но их может быть слишком мало, а противников - слишком много.

Септы

Молчаливые Странники встречаются один раз в год, во время празднования равноденствия в случайном месте, определенном на предшествующей годовой встрече. Они не поддерживают настоящих септов в России, и при этом они не управляют ни одним каэрном. Сомнительно, что любой Странник появится в выбранном месте еще раз в этом году, поскольку риск слишком велик.

Некогда в России было около 30 Молчаливых Странников. Теперь, из-за охоты Бабы Яги, осталось лишь 20.

Стереотипы

Черная Ярость: Настоящие войны Вилда. Уважайте их или избегайте, но знайте, что они нужным нам в грядущей битве.

Грызущие Кость: В России они другие, совсем другие. Однако, Грызущие Кость столь же искусны в преодолении лишений здесь, как и в остальной части мира. Возможно, мы сможем использовать их помощь.

Дети Геи: Дети Геи, кажется, ушли, но мы знаем, что это не так. Если у них есть какие-то планы, то они должны работать тщательно и быстро.

Фианна: будьте осторожны, поскольку многие из них бродят с Цыганами. Не позвольте им увидеть вас, поскольку они всегда болтают, а эти рассказы могут попасть в опасные уши.

Потомки Фенрира: Они само – разрушительны, но сильны. Их выносливость и сила будут необходимы.

Гуляющие по Стеклу: Это – племя возможно даже лучше адаптировалось к России, чем Грызущие Кость. Кто еще занял города людей и объявил их своим доменом? Избегайте их, однако, поскольку у их городов слишком много глаз.

Красные Когти: Они бессмысленны в своей ярости, и она почти разрушила их. Мы ничего не можем сделать.

Повелители Тени: Они считают себя нашими спасителями. Мы считаем их высокомерными. Их высокомерие можно использоваться как оружие?

Серебряные Клыки: Серебряные Клыки, безусловно, сходят с ума. Они сидят в своих каэрнах и наблюдают, как мир проходит мимо них. Если бы мы могли предупредить их; все пути к ним охраняются.

Звездочеты: Может, они поймут наши намеки и осознают опасность.

Уктена: Нам понадобится их помощь... вот если б только мы могли связаться с ними без риска.

Вендиго: Они – племя, достойное уважения, но я боюсь, что они не станут помогать нам, когда придет время.

Наташа Фердман, «Преследующая Луну» (Natasha Ferdman, «Moon Chaser»)

Порода: Хомид

Покровительство: Рагабаш

Натура / Маска: Бунтарь / Галант

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 4 (6/7/7/7), Обаяние 4, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 4 (3/0/4/4), Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 2, Уклонение 5, Основной Инстинкт 3, Знание Улиц 3, Хитрость 4, Знание Животных 2, Огнестрельное Оружие 2, Лидерство 2, Хитрость 3, Компьютер 1, Загадки 4

Дополнения: Ресурсы 3, Контакты 3, Родичи 2, Чистота Породы 4, Прошлая Жизнь 3

Дары: (1) Затемнение Млечного Глаза, Убеждение, Скорости Мысли; (2) Блаженное Неведенье, Неполадки с Техникой, Призыв Талисмана; (3) Великий Прыжок, Тишина

Ярость 6, *Гносис* 8, *Сила воли* 8

Ранг: 3

Обряды: Ни одного

Фетиш: Зеркало Теней (Mirrorshades) (Уровень 1, Гносис 7) – это американские зеркальные солнцезащитные очки[25], которые, при активации, создают зеркальную поверхность на внутренней стороне очков, которая позволяет пользователю с легкостью делать шаг в сторону. Фетиш уменьшает все сложности, связанные с Барьером, на 2, пользователь не должен смотреть в отражающую поверхность.

Внешность: В Люпус Наташа – лоснящийся, быстрый волк с черным, как уголь, мехом и глубокими, проникновенными глазами. В форме Хомид она – сногсшибательная, красивая женщина 5 футов 6 дюймов {5'6"} росту. У нее короткие черные волосы.

Примечания по отыгрышу: Вы были счастливым и беззаботным странником. Все изменилось. Теперь вы параноик и всегда оглядываетесь через плечо. Начавшаяся охота сделала это с вами.

Дополнительно: Наташа прибыла в Россию незадолго до последних проблем. Она – путешественник, который побывал по всему миру и отчаянно хочет покинуть Россию и отправится куда-нибудь еще, но она чувствует себя обязанной предупредить народ Гару. К кому она должна обратиться? Как она может быть уверенна, что тот, с кем она сблизится, не работает на Ведьму?

Анубис Долгоход (Anubis Farstrider)

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Природа / Поведение: Одинокий Волк / Отвергающий Гару (Reluctant Garou)

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 2, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

[25] «Авиаторы», также известные как «капельки» - модель солнцезащитных очков, выпускаемых фирмой Ray Ban. *(прим. ред.)*

Способности: Бдительность 2, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Основной Инстинкт 4, Вождение 2, Огнестрельное Оружие 3, Оружие Ближнего Боя 3, Хитрость 1, Компьютер 1, Лингвистика 1, Медицина 1, Ритуалы 1, Наука 2

Дополнения: Фетиш 3, Наставник 2

Дары: (1) Запах Человека, Отточенные Когти, Скорость Мысли, Оглушающее Касание

Ярость 5, *Гносис* 3, *Сила воли* 6

Ранг: 1

Достоинства / Недостатки: Огромный Размер / Настойчивые Родители (Persistent Parents), Мускус Животных (Animal Musk), Плотоядное Животное (Strict Carnivore), Знак Волка (Sign of the Wolf)

Обряд: Ни одного

Фетиш: Кинжал-Клык

Внешность: В Хомид у Анубиса оливковая кожа, с сильными славянскими чертами лица. Он огромный, вызывает у людей мурашки по телу и может лишь показаться человеком в Хомид! В Люпус он – самый большой шакал, которого когда-либо видели.

Примечания по отыгрышу: Всё это бытие Гару – сплошной тухляк. Вам ни капли не понравится. Если вы сможете вернуться в свой родной город, то осядете там, и никогда больше не собьетесь с пути.

Дополнительно: Дома у вас была хорошая жизнь; мама и папа любили вас и понимали. Это началось, когда в одну кошмарную ночь вас похитили по дороге домой из школы в вашем пограничном польском городке. Это была самая ужасная ночь в вашей жизни. Начиная с этого, вы. Изменились. Вы превратились из второго самого большого ребенка в компании ваших друзей в огромного монстра. Теперь вы всегда чувствуете запахи, имеете все признаки оборотня, о которых вам рассказывала мама, не можете есть овощи (может быть это и к лучшему) и просто огромного размера!

В этом состоянии домой вы не могли вернуться домой к матушке не вернешься, но она волнуется, по крайней мере хочется верить, что она все еще волнуется. Только это могло сделать эту ночь еще хуже – что-то напало на стаю, с которой вы пересекали границу, и убило почти всех. Это было быстро; вы не видели, как оно пришло или ушло. Вас приняли в другой септ, но теперь Вы никогда не остаетесь на одном месте слишком долго. Нужно двигаться, неважно куда, пока это не пришло к вам. Но вы охотно соглашаетесь взять что-нибудь с собой и почти наверняка гарантируете доставку.

Анубис взял свое имя из книг, которые он прочитал в библиотеке. Он не хочет быть Гару, он хочет лишь вернуться к нормальной жизни. Гару России, которые его знают, принимают Анубиса, и даже нравятся ему, хотя его привычка не сидеть на одном месте долгое время заставила потерять нескольких друзей. Он не знает, что за ним следит агент Ночной Армии Бабы Яги и докладывает обо всех его действиях. Пока что он не готов нанести удар – возможно, он сможет узнать еще что-нибудь полезное.

Серебряные Клыки

Серебряные Клыки старейшее из племен России, и их история непреклонно связана с историей России. В дни могущественных варварских орд Серебряные Клыки были лидерами, которые помогли другим племенам держать популяцию людей под контролем. Это Серебряные Клыки осуществляли Импергиум, дав ясно понять, что именно они лучше всех контролируют свое стадо

Годы шли, власть Серебряных Клыков росла, но вместе с ней росла и гордость. Даже крушение Импергиума не смогло смутить их растущее эго. Мало того, что они держали свои стада под контролем, при них Вирм бежал из России. Им даже удалось победить и заманить самого великого фаворита Вирма, когда-либо существовавшего, в ловушку, поместив Кощея в духовную тюрьму, где он больше не мог распространить влияние Вирма. И

когда приблизилось новое время, они все еще гордились своими достижениями. Разве не была Россия, самая великая нация в мире, все еще свободна от рака индустриализации?

Беда не приходит одна. И в этот раз она пришла не в одиночку. С гордостью, возвысившей их, Серебряные Клыки пали очень глубоко. Навязчивая идея сохранения своей родословной в чистоте, в конечном счете, привела к развитию рецессивных генов в их детях. Члены племени, видевшие надвигающуюся катастрофу, подняли большой шум среди Серебряных Клыков. В то время, пока Гару были так заняты политикой, миньоны Вирма нанесли удар. История запомнила его как Большевистскую революцию; Гару запомнили его как падение великих.

Мало того, что Серебряные Клыки потеряли контроль над своим стадом, но и клан вампиров Бруха оказался близок к полному политическому контролю над Россией. Если этого не достаточно, то Серебряные Клыки оказались близки к поражению в оборонительной войне. Вампиры быстро погрузили страну в пучину индустриализации, не учитывая экологического вреда, который она принесет. То, что когда-то было самым большим успехом Гару, вскоре превратилось в самую большую в мире зону экологической катастрофы.

В своей гордыне Серебряные Клыки отказали обратиться за помощью к другим Гару. Теперь вся нация от этой гордыни. Другие Гару только теперь начинают понимать безумие их самого великого племени, и Серебряные Клыки боятся грядущего унижения. Впервые в истории, часть из них перешла на сторону Вирма, и это еще сильнее опозорило племя. Как будто этого было недостаточно, прошел слух, что самый древний враг Серебряных Клыков, Баба Яга, вновь вернулась. Серебряные Клыки боятся худшего, поскольку они чувствуют, что уже не достаточно сильны, что бы справится с ответственностью столь многих задач.

Несмотря на все, Серебряные Клыки все еще доминируют в политике Гару России. Их голоса всегда будут услышаны, и почти всегда уважаемы,

хотя шепотом в советах говорят о большой роли Потомков Фенрира в сохранении власти Серебряных Клыков.

Серебряные Клыки очень нерешительны в совете, что уменьшило их фактическое влияние на другие племена. Гару говорит о временах, когда события, такие как действия Красных Когтей против Детей Геи, привели бы к быстрому возмездию со стороны Серебряных Клыков. Но в наше время, инцидент получил лишь незначительное внимание. Собрания Серебряных Клыков выродились в лекции об истории Гару и регулярно высказываемые безнадежно оптимистичные теории.

Между самыми близкими союзниками Серебряных Клыков, Черными Фуриями и Потомками Фенрира, существует большая напряженность. И эта напряженность растет вместе с тем, как власть от Серебряных Клыков уходит к Потомкам. За кулисами Повелители Тени ждут свой шанс сделать ход в борьбе за лидерство, этот факт хорошо известен среди Гару.

Среди Серебряных Клыков России нет единства. Есть, по крайней мере, три фракции, возможно больше. Некоторые требуют действий; они хотят предпринять хоть что-то для того, чтобы выиграть войну с Вирмом, но они нерешительны в выборе тактики. Их удерживают те, кто довольствуется простым удержанием тех позиций, которые они имеют, пока нет иной возможности. Что это за возможность они не говорят, просто утверждают, что все Гару поймут, когда она придет. Другая группа живет в прошлом, гордясь историей и менявшими деяниями, игнорируя настоящее. Число членов этой последней фракции растет вместе с безумием Серебряных Клыков.

Септы

Серебряные Клыки – одно из старейших и самых плодовитых племен России. Большинство героических историй касается их. Они управляют самыми сильными каэрнами, самыми большими протекторатами и

легендарными септами. Серебряные Клыки потеряли один каэрн в последнее время, но они считают его слабым каэрном.

Наибольшим и самым легендарным септом, центром советов Гару, является Кэрн Полумесяца, скрытый глубоко в Уральских горах. Этот каэрн является родиной почти 30 Серебряных Клыков. Есть приблизительно еще 70 Серебряных Клыков, обитающих по всей стране, они или отвечают за собственные малые каэрны, или гостят в каэрнах, охраняемых другими племенами.

Стереотипы

Черные Фурии: Они среди наших самых великих союзников. Если бы только они научились бы уживаться с Потомками Фенрира.

Грызущие Кость: Тот факт, что они вызвали крушение наших царей, вызывает негодование, но мы не будем наказывать их за это до тех пор, пока они признают нас как их истинных правителей.

Дети Геи: грустно, что они ушли, но их провал не мог остаться безнаказанным. По крайней мере, я так считаю...

Фианна: Забавная небольшая группа нищих. Они – несравненные актеры. Грустно, что их так мало в России.

Потомки Фенрира: Они – наши воины, превзойденные в надежности только Черными Фуриями.

Гуляющие по Стеклу: Мы полагаем, что они знают кое-что, чего не знаем мы, и если это окажется правдой, их высокомерие будет наказано.

Красные Когти: То, что случилось с Красными Когтями очень печально, но их недавняя политическая деятельность беспокоит. Может ли быть такое, что мы теряем некоторую степень контроля?

Повелители Тени: Выскочки – щенки, с которыми мы разберемся, когда настанет время. Они думают, что мы стали слишком слабыми, чтобы стать для них угрозой. Они не могли бы ошибиться сильнее.

Молчаливые Странники: Странные Гару, но они – превосходные посыльные и шпионы. Они, кажется, знают тайны, которые не открывают другим. Мы спросим их в следующий раз, когда они придут.

Звездочеты: Превосходные консультанты, которые знают, что их место среди советников, а не командиров.

Уктена: Весьма хорошо осведомленные в путях духа, они не так хороши в царстве политики.

Вендиго: Сильные воины. Если бы только они пришли в совет, я уверен, их требования были бы удовлетворены.

Приследующий-Уличных-Демонов (Chases-Street-Demons)

Порода: Люпус

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Браво / Выживающий

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 3, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 2

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 5, Уклонение 4, Запугивание 3, Основной Инстинкт 4, Знание Животных 3, Оружие Ближнего Боя 5, Лидерство 3, Хитрость 4, Выживание 5, Исследование 3, Ритуалы 3

Дополнения: Родичи 3, Союзники 3

Дары: (1) Оглушающее Касание, Прыжок Кенгуру, Отточенные Когти, Устойчивость к Боли, Чутье Вирма; (2) Страх, Зрительное Чутье, Чутье Серебра, Душа Боя; (3) Боевое Исцеление, Сердце Яростья, Ярость Геи; (4) Игнорируя Раны; (5) Лунный Мститель

Ярость 8, *Гносис* 7, *Сила воли* 9

Ранг: 5

Достоинства / Недостатки: Обоерукость (Ambidexterity) / Самонадеянность

Обряды: Обряд Открытого Каэрна, Обряд Фетиша

Фетиш: Парные Мечи Лотаря (The Twin Swords of Lothair) (Уровень 6, Гносис 8) – пара мечей, их хозяин должен владеть флорентийский стилем (один меч в каждой руке); если любой меч будет использоваться отдельно, то он по рукоять уйдет в землю. У мечей есть несколько специальных возможностей, одна из которых – хранить в себе восемь пунктов Ярости. Они могут также произвести Удар Грома, если владелец скрестит их над головой. Когда мечи активированы, они наносят усиливающиеся повреждения.

Внешность: В Хомид Преследующий чуть больше чем шесть футов высотой и имеет длинные плавные серебристые волосы с черными прядями. В Люпус он – серебристый волк с длинным телом, черными ушами и черным полосатым хвостом.

Примечания по отыгрышу: Вы решительны и властны. Вы не бесстрастны; «дерзкий» должно быть вашим вторым именем. Вы не немногословный волк. Вы говорите и похваляетесь перед другими без конца. Если вы не будите лучшим, кто-нибудь может вас затмить. В конце концов, вы же лучший: это не бахвальство, это наука окружающим.

Дополнительно: Приследующий-Уличных-Демонов, кажется, родился героем. Он получил свой фетиш, столь же сильный, как он сам, на своем Обряде Перехода, и хотя он был весьма неопытен в искусстве боя на мечах, он учился быстро. Его имя произошло от того, что во время Обряда Перехода, он упорно преследовал и уничтожил автомобиль. Теперь он проводит свое время, или, путешествуя по России или стоя перед стеной героев в Каэрне Полумесяца, всегда надеясь увидеть однажды себя на ней.

Николай Предательский (Nicolai Predstelski)

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Натура / Маска: Директор / Судья

Атрибуты: Сила 5 (7/9/8/6), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 2, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 3, Интеллект 3, Остроумие 5

Способности: Бдительность 4, Атлетизм 4, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Эмпатия 2, Запугивание 4, Основной Инстинкт 4, Знание Улиц 2, Хитрость 3, Вождение 2, Огнестрельное Оружие 4, Оружие Ближнего Боя 3, Лидерство 2, Хитрость 4, Выживание 2, Исследование 4, Медицина 1, Ритуалы 3

Дополнения: Родичи 1, Чистота Породы 2

Дары: (1) Отточенные Когти, Парализующее Касание; (2) Сердце Яростьа, Пристальный Взгляд, Душа Боя, Истинный Страх; Разрывание Реальность (специальный Дар Танцора Черной Спирали)

Ярость 8, *Гносис* 6, *Сила воли* 9

Ранг: 2

Обряды: Обряд Собрания, Сбор для Ушедшего, Ритуала Ищущего Камня, Обряда Освященного Талисмана, Обряда Перехода

Фетиши: Слезы Геи

Внешность: В форме Хомид он – привлекательный молодой человек с платиновыми светлыми волосами и тревожным взглядом голубых глаз. В Люпус он – большой, серебристо-белый волк с прозрачными синими глазами, выглядящий лоснящимся и сильным.

Примечания по отыгрышу: Вы рассматриваете всех, людей и Гару, даже старших, с тихой, злой, высокомерной снисходительностью. Разговор с другим Гару кажется вам деградацией. Вы полагаете, что они поджали бы хвост и завыли, если бы действительно понимали что происходит. В пределах вашей стаи вы требуете абсолютную лояльность, и без колебаний устраните того, кто будет оспаривать ваше лидерство.

Дополнительно: Николай – лидер стаи ударной команды Септа Полумесяца. Его стая состоит из другого Серебряного Клыка, Грызущего Кость, двух Повелителей Тени и Гуляющего по Стеклу. Они – те, кто имеет

дело с угрозами, которые происходят в соседних городах и фабриках, которые усеивают Уральскую область. Вся стая за короткое время прославилась. Это произвело впечатление на других Гару региона и заставило их опасаться Николая. Он управляет своей стаей железной рукой, не терпя инакомыслия и неудач.

У Николая есть тайна. Он вступил на тропу, ведущую к Вирму, и уже принял от него первый Дар. Он получил его взамен на помощь по уничтожению Септа Полумесяца. Он полагает, что идет по прямой дороге к выполнению этой цели. Он намеревается возвыситься как можно быстрее в глазах старших Уральского Каэрна, а после разрушить его изнутри.

Поющая-Для-Зверя (Sing- for-the-Beast)

Порода: Метис

Покровительство: Галлиард

Натура / Маска: Мученик / Аутист

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4), Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Рукопашный Бой 5, Уклонение 5, Эмпатия 2, Инструктаж 3, Основной Инстинкт 3, Хитрость 3, Знание Животных 2, Этикет 2, Выразительность 5, Исследование 2, Лингвистика 2, Ритуалы 1

Дополнения: Чистота Породы 4, Прошлая Жизнь 1

Дары: (1) Чутье Вилда, Создание Элемента, Сверкающее Пламя; (2) Страх, Разговор со Снами.

Ярость 4, *Гносис* 5, *Сила воли* 6

Ранг: 2

Уродства Метиса: Животное Отражение (Bestial Reflection)

Достоинства / недостатки: Концентрация, Способный Ученик, Чувство Времени / Стайный Менталитет, Годы Волка

Обряд: Ни одного

Фетиши: Флейта Гармонии, Колокольчик Святилища, Свист Духа

Внешность: В Хомид, Поющая-Для-Зверя, всегда культурна, совершенна и просто красива, но каждый день она выглядит немного старше. В Люпус она – настоящий белый волк, быстро становящийся серым.

Примечания по отыгрышу: Вам нужна крепкая рука. Правда, вы предпочитаете, чтобы люди не знали, что вы метис, и вас смущает то, как быстро вы стареете, но оба этих недостатка продукт чистоты вашего рода. Поскольку время кажется вам столь коротким, вы пытаетесь всегда быть там, где что-нибудь происходит, или где собираются люди. Вы хотите учить, но прежде, чем вас станут слушать, вы должны стать известной. Вы нуждаетесь в славе, поэтому стараетесь быть там, где ее можно добыть. Вы живете так быстро, как можете.

Дополнительно: Поющая-Для-Зверя была продуктом спаривания Серебряного Клыка с одной из Потерянных, Гару, которые потеряли своих Семейных Духов (Kin Fetch) и не прошли Изменение. Ее мать подверглась своему Первому Изменению вскоре после этого и прошла свой Обряд Перехода в то время как вынашивала ребенка. Поющая родилась, и ее отец подготовил ей путь в общество Гару. Она упорно трудится, чтобы удержать свое место и надеется, что однажды ее история украсит Утес Героев, который содержит Септ Полумесяца.

Звездочеты

Со времен Импергиума Звездочеты были частью России. Долгое время они являлись советниками самых великих лидеров Гару, и их обычно можно найти в большинстве каэрнов России. Их присутствие все эти годы оставалось постоянным, и, хотя они не стали главной политической силой, ни кто не сомневается в их мудрости.

В политическом смысле, Звездочеты служат советниками и консультантами тем, кто принимает решения. Они считают, что их призвание

ни что иное, как давать советы. Кроме того, хотя они и считают это тошнотворным, многих Звездочетов часто призывают для того, что бы судить конфликты между Гару.

Российские Звездочеты – мистики, предсказатели и философы. Они - ищущие правды и разгадывающие тайн. Они заняли место Детей Геи, став голосом сдержанности на совете. Серебряные Клыки обычно уважают их за мудрость, но в наши дни они также часто игнорируют их советы, как прислушиваются к ним.

Для Звездочетов стало навязчивой идей узнать, что же в действительности продолжает происходить за кулисами России, но они чувствуют, что должны найти неопровержимые доказательства прежде, чем предоставлять свои выводы Серебряным Клыкам. Иначе Клыки просто проигнорируют их, и Апокалипсис окажется как никогда близко. Астрономы - одно из немногих племен Росси, которые видят, что текущие события – знак надвигающегося шторма. Их слова часто игнорируют, считая пессимистами.

Септы

Звездочеты поддерживают единственный каэрн на Дальнем Востоке России, недалеко от монгольской границы. Он расположено внутри кристаллического грота под горным храмом. В этом каэрне обитают 15 Звездочетов. По всей стране живут еще 7. Они селятся среди других племен в самых сильных или важных каэрнах. Недавно, три Звездочета из Вечнозеленого Септа Уктена были убиты во время иссушения каэрна.

Стереотипы

Черные Фурии: Их бесполезные споры с Потомками только усиливают все наши проблемы.

Грызущие Кость: В попытке достигнуть равенства, они преуспели лишь в том, что бы еще сильнее разделить нас.

Дети Геи: В своем поиске правды они упустили натуру человека. Я надеюсь, что они смогут вскоре вернуться.

Фианна: Их нужно расценивать каждого в отдельности, поскольку их слишком мало в России.

Потомки Фенрира: Тот, кто использует Ярость как оружие, однажды может обнаружить, что оно вернулось к нему.

Гуляющие по Стеклу: Они заключили сами себя в паутину Ткача, но не хотят признавать этой опасности.

Красные Когти: Они умрут, ненавидя, и они будут оплаканы.

Повелители Тени: В свете текущих проблем осталось слишком мало места для высокомерия.

Молчаливые Странники: Они исчезли из совета, и мне интересно почему. Вечно они уходят «по-английски».

Серебряные Клыки: Они слишком привязаны к Литании. Только правда может сломать их апатию, но где бы им ее найти?

Уктена: прибывая в мире духов, они упустили из виду неприятности, происходящие здесь.

Вендиго: В своем бегстве от мира они убежали и от правды.

Чен Сан, «Горный Ветер» (Chien Sun, «Mountain Wind»)

Порода: Хомид

Покровительство: Галлиард

Нат*ура / Маска:* Доверенное лицо (Confidant) / Провидец

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 4 (6/7/7/7), Обаяние 4, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 1 (0/0/1/1), Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3,

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Экспрессия 2, Инструктаж 4, Основной Инстинкт 3, Знание Животных 3, Вождение 3, Медитация 5, Оружие Ближнего Боя 4, Ремонт 3, Выживание 3, Кайлинь-до 5, Загадки 4, Ритуалы 3

Дополнения: Союзники 3, Родичи 4

Дары: (1) Баланс, Оглушающее Касание, Убеждение, Чутье Вирма; (2) Внутренняя Сила, Неполадки с Техникой, Чутье Серебра, Внешняя Сонастроенность (Surface Attunement); (3) Ясность, Беспокойство, Сердце Яростьа, Удар Милосердия, Шепча Ветру; (4) Расспрос; (5) Мудрость Провидца

Ярость 6, *Гносис* 8, *Сила воли* 10

Ранг: 5

Достоинства / Недостатки: Безмятежное Сердце, Обоерукость / Нетерпимость (к борьбе между племенами)

Обряды: Обряд Открытого Каэрна, Обряд Фетиша

Фетиш: Посохи Морского Ветра (Sticks of the Sea Wind) (Уровень 3, Гносис 8) – пара боевых ппосохов, которыми нужно владеть вместе; если пользователь ждет конца раунда перед ударом, он получает дополнительный удар без сокращения запаса бросков или траты Ярости. Для атаки пользователь делает бросок свои обычные Ловкости + Оружия Ближнего Боя. Ярость не может быть потрачен в том же раунде, в котором использовалась эта способность. Урон - Сила + 2, но урон не усиливающийся.

Внешность: В Хомиде Чен Сун – некрупный азиат ростом едва меньше 5 футов 6 дюймов (примерно 165 см). Его правый глаз молочно-белого цвета из-за давнего ранения в голову, и его правое ухо разорвано укусом, который никогда не заживал. Он носит минималистичную одежду, без выпендрежных украшений или ненужных деталей. В Люпус он – лоснящийся серый волк с тонким станом и черными лапами.

Примечание по отыгрышу: Спокойный воин, готовый уничтожать в случае необходимости, но более желающий учить молодежь и непросвещенных. Вы учите, что терпение – клюоч к жизни и успеху. Только через четкость ума возможна настоящая победа.

Дополнительно: Чен Сан обучался путям боевых искусств перед его Первым Изменением. Незадолго до его Изменения группа таинственных

мужчин и женщин пришла и забрала его из монастыря. Они объяснили ему, что он должен стать воином для мирового духа, тем, кто будет преломлять песни Геи через танцы боя. Чен принял свою новую роль и обрадовался способности изменить форму.

Он рос в рангах Гару через самоотверженность и интенсивную работу. Теперь он ведет Септ Чистого Разума. Там он – главный учитель и один из самых компетентных преподавателей Кайлиндо, которых можно найти.

Недавним событиям в России привлеки его вниманию, и они волнуют его. В настоящее время Чен выполняет трудную работу обучения новых войной, отправляемых шпионить и сражаться за Гару.

Уктена

Большинство российских Уктена сильно привязаны к якутам и монгольским народам, живущим в России, в основном в Сибири и на Дальнем Востоке. Уктена не являются ни особо многочисленным, ни политически активным племенем России. Их слишком мало, а их интересы слишком различны, но пока что они держатся вместе. В холодных лесах Сибири мир еще не до конца догнал Уктена.

Они – старое племя, которое признано и уважаемо, но не предпринимающие особых усилий для достижения своих дальнейших политических целей. Иногда их изделия ручной работы можно найти в разных каэрнах. Уктена, замеченные за пределами Сибири, являются, в целом, молодыми и идеалистичными, но так же хорошо сведущими в путях мира духов, как и их наставники.

Из всех племен Теурги Уктена испытывают меньше всего проблем, связанных с Теневым Занавесом, при достижении Умбры. Ни одно из других племен не понимает этого, но для Уктена все просто: их тотем, сам Уктена, обеспечивает им проход. Для Уктена Барьер рассматривается как обычно.

Однако в этом есть и обратная сторона; если Уктена в любое время делает шаг в сторону, шанс на то, что он будет обнаружен одним из духов-

слуг Бабы Яги возрастает. Решение по этому поводу принимает Рассказчик, но попытка попасть в мир духов для Уктена всегда должна быть рискованным предприятием.

Септы

Российские Уктена, по слухам, управляют, по крайней мере, одним, а может быть и большим числом каэрнов, расположенных в дикой местности Сибири и на Дальнем Востоке России. Их таланты в работе с миром духов сильно востребованы среди других племен, таких как Повелители Тени.

В их главном каэрне Духовного Камня обитают 35 Уктена и еще более 25 живут по всей Сибири и верхней Монголии.

Уктена недавно потеряли один каэрн, Вечнозеленый Септ, при иссушении. Погибли пятнадцать Уктена и три Звездочета. Только один Гару смог бежать, чтобы рассказать историю его разрушения.

Стереотипы

Черные Фурии: Они идут путем Вильда и изумительны в своей праведной ярости.

Грызущие Кость: Или они столь хорошо сопротивляются Вирму, или он поглотил их души настолько, что никто не может сказать, насколько они искажены.

Дети Геи: Бедные, потерянные дети. Они искали врага вовне, но оказались уничтожены внутренним Вирмом.

Фианна: Хотя они все разные, каждый привносит новую точку зрения на старые пути.

Потомки Фенрира: Они должны научиться управлять своей яростью прежде, чем она сбросит их вниз. Пока что мы будим избегать их.

Гуляющие по Стеклу: Их новый подход к Умбре очарователен, но их близость с Виромом потенциально опасна и для них, и для всех остальных Гару.

Красные Когти: Они похожи на сердитых детей, наши братья из тундры, но их нужно остановить, поскольку они утащат нас всех за собой в пропасть.

Повелители Тени: Из всех племен, искаженность Повелителей Тени наиболее очевидна. Их нужно держать под наблюдением, поскольку Вирм затаился глубоко в их сердцах.

Молчаливые Странники: Эти Гару знают много секретов, секретов, которые мы должны убедить их раскрыть.

Серебряные Клыки: Несмотря на их благородство, Серебряные Клыки идут путем, ведущим к застою и разрушению. Если им не покажут выход, то они будут потеряны.

Звездочеты: У нас много общего с этими мудрецами, хотя наши традиции и различны.

Вендиго: Они наиболее близки к нам и по происхождению, и по духу, но их изоляция может привести только к неприятностям.

Говорящая-с-Горами (Speaker-to-Mountains)

Порода: Люпус

Покровительство: Теург

Натура / Маска: Творец / Провидец

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 4, Манипулирование 4 (3/1/1/1), Внешность 3 (2/0/3/3), Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 2, Уклонение 3, Эмпатия 5, Экспрессия 1, Запугивание 3, Основной Инстинкт 5, Хитрость 2, Знание Животных 2, Этикет 2 (Гару), Лидерство 2, Медитация 4, Хитрость 2, Выживание 4, Загадки 4, Оккультизм 4, Ритуалы 5, Гербализм 2, Знания Духов 3, Знания Вирма 1

Дополнения: Прошлая Жизнь 2

Дары: (1) Найти Воду, Речь Духа, Чутье Магии; (2) Командный Дух, Имена Духов, Взгляд из Вне (3) Умбральное Зрение

Ярость 6, *Гносис* 9, *Сила воли* 9

Ранг: 3

Обряды: Обряд Отчищения, Ритуал Освященного Талисмана, Обряд Открытого Каэрна, Ритуал Вызова, Обряд Становления, Обряд Фетиша, Обряда Укромной поляны

Фетиши: След Духа (Spirit Tracer) (Уровень 2, Гносис 5), Свист Духа (Уровень 4, Гносис 8)

Внешность: В Люпус Говорящая-с-Горами – маленький, темно-серый волк с белыми, похожими на руны, пятнами на спине. В Хомид она – маленькая, стройная молодая женщина с тибетской родословной и роскошной толстой косой черных волос.

Примечания по отыгрышу: Вы держите свои чувства при себе, но это не значит, что вы тихи. У вас, кажется, есть способ почувствовать себя известной без никчемной болтовни и криков, к которым прибегают большинство Гару. Поскольку ваша практика духовного ткачества научила вас тому, что невоздержанное поведение может быть чрезвычайно разрушительным, вы стремитесь остаться спокойной в любой ситуации.

Вы воспринимаете свое положение как лидера стаи, занимающийся охраной каэрна, очень серьезно. Ваша стая успешно защищает Уральский Каэрн, и вы готовы сделать все что угодно, что бы поддерживать этот блестящий результат. Вы искренне полагаете – то, что атаковало другие каэрны, ударит по Септу Полумесяца с еще большей силой.

Дополнительно: Говорящая-с-Горами прибыла в каэрн Уральских Гор несколько лет назад и сблизилась с Привратником, Мрачным Клыком (Grimfang), в надежде получить его опеку. Мрачный Клык увидел потенциал, таящийся в молодой люпус, и поставил ее во главе стаи. Ее стая состоит из пяти люпусов и одного хомида – Аруна, Молчаливого Странника. Они

обязаны охранять умбральную лощину, которая соответствует Уральскому каэрну.

Иван Болков (Ivan Bolkov)

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Натура / Маска: Отвергающий Гару (Reluctant Garou) / Щенок (Cub)

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 3 (3/4/5/5), Выносливость 2 (4/5/5/5), Обаяние 2, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 1, Рукопашный Бой 2, Уклонение 2, Основной Инстинкт 1, Вождение 3, Огнестрельное Оружие 3, Ремонт 2, Хитрость 3, Выживание 2, Компьютер 1, Исследование 2, Медицина 3, Ритуалы 1, Наука 2

Дополнения: Прошлые Жизни 4

Дары: (1) Убеждение, Чутье Магии, Чутье Вирма, Речь Духа

Ярость 2, *Гносис* 6, *Сила воли* 7

Ранг: 1

Достоинства / недостатки: Восход Меркурия (Mercury Rising), Естественное Русло (Natural Channel), Смешанное превращение / Враг из Прошлого (Гангрел), Безумная Прошлая Жизнь (проявляется в присутствии его врагов), Дурная Слава (безумие)

Обряды: Обряд Раскаяния, Обряд Очищения, Обряд Поражения

Фетиш: Ни одного

Внешность: В Хомид Иван выглядит могучим, на его шее, плечах и ногах переплетаются канаты мышц. Он всегда носит джинсы того или иного вида (когда нужно работать или плавать он надевает обрезанные джинсы) и любит носить майки-борцовки. Он действует как бунтарь потому, что отказывается принимать то, что происходит вокруг него. В Люпус он всегда кажется смущенным, как будто считает, что его здесь быть не должно.

Примечания по отыгрышу: Вы отказываетесь быть оборотнем. Вас воспитывали, рассказывая традиционные истории, и вы просто не хотите быть «плохим парнем». К сожалению, в вашей голове звучат голоса, и они не хотят оставлять вас в покое. Худший из них абсолютный псих, но вы не можете с этим ничего сделать. Они говорят, что вы – «Теург», но вы не хотите иметь с этим ничего общего. К сожалению, похоже, вы в этом весьма хороши. Когда Вы наблюдаете как другой «Теург» выполняет ритуал, новое знание оставляет клеймо на вашей памяти так же, как раскаленное железо на мягкой плоти.

В целом, в этой жизни очень много боли; Вы приехали в Сибирь для того, чтобы убежать от всего этого, но голоса все еще с вами. А еще есть какой-то другой псих, который продолжает пытаться убить вас; он утверждает, что вы предавали его несколько столетий назад.

Дополнительно: Иван не должен был стать Гару. Он пошел служить в Красную Армию перед своим Первым Изменением и был похищен Уктена к концу первого года службы. Он хотел быть солдатом и вести нормальную жизнь, но теперь все изменилось. Быть нормальным невозможно.

Одна из его прошлых жизней – весьма могущественный Теург, который перешел дорогу могущественному вампиру. Теург в конце концов умер. Вампир нет. Теперь вампир, который стал одним из лейтенантов в Армии Ночи Бабы Яги, преследует потомка своего давнего соперника.

Старшие Ивана чувствуют, что они сделали все, что могли, пытаясь приспособить его к жизни Гару. Если он не сможет выжить, то пускай будет так.

Вендиго

Давным-давно, когда было еще возможно легко перемещаться между Северной Америкой и Евразией по участку суши, проходившему через Берингов Пролив, часть Гару из племени Вендиго вернулись на землю

Сибири. Они расселились по территории, смешиваясь с волками и племенами якутов и чукчей.

Они фактически никогда не боролся с Серебряными Клыками за господство, поскольку эти племена были разделены Уральскими Горами. С началом индустриализации России Вендиго отступали все дальше от любого человеческого жилья, поэтому это племя оказалось меньше всего затронуто изменениями, которые отмечали начало двадцатого века. Последующее освоение Сибири советской промышленностью вылилось, например, в охоту на волков с вертолётов. А уж аппаратчики, которые знали, зачем нужна эта охота, позаботились о соответствующей технике. Поскольку Вендиго были вне контакта с цивилизацией столь долго, они понятия не имели, чему противостоят, поэтому в этой охоте они понесли самые большие потере из всех племен, исключая Красных Когтей.

Немного Вендиго осталось в России, но существуют слухи, циркулирующие среди осведомленных Гару, о гибридной линии, объединившей вместе Серебряных Клыков и Вендиго. Ни сами Вендиго, ни какое-либо гибридное племя не обладают в России политической активностью. Вендиго держатся вместе, отчаянно охраняя свои земли и каэрны как от людей, так и от Гару. Если такое гибридное племя и существует, оно мало, обладает малой силой и, пока еще, не признано народом Гару.

Вендиго России – маленькая, но очень мощная сила. Они управляют одной маленькой областью Сибири, и горе тем, кто пытается войти в нее без их разрешения. Они имеют большой опыт по части выживания в ледяной пустыни, животное мастерство в бою и контроль над могущественными духами снега и льда.

Септы

У Вендиго есть один каэрн, состоящий из септа и протектората, расположенный неподалеку от берега Берингова Моря. Там живут 30

Вендиго. Отсюда они могут атаковать любого миньона Вирма, или, что более вероятно, любого, кто окажется рядом. До сих пор они не подверглись нападению, при этом они не знают и о нападениях на другие каэрны. Возможно их изоляционизм, в конечном счете. Станет причиной их гибели.

Стереотипы

Черные Фурии: Как воины Вилда, они бесподобны и достойны нашего доверия. Но их непочтительность к мужчинам может оказаться их слабостью

Грызущие Кость: Они принимают человеческую философию в попытке создать равенство среди Гару. Они создали только свою погибель.

Дети Геи: Хотя они являются самыми чистосердечными из Гару России, они неспособны видеть врагов, затаившихся в наших каэрнах. Именно поэтому они пали так низко.

Фианна: Мы едва знаем их, но они – счастливые люди.

Потомки Фенрира: Мы не общаемся с Потомками. Уж слишком они воинственные.

Гуляющие по Стеклу: Гуляющие по Стеклу на пути к Вирму.

Красные Когти: Как и они, мы ищем мести за наши потери, но эти волки слишком опрометчивы. Их ярость ведет их в утробу погибели.

Повелители Тени: От них не приходит ничего хорошего. Они - завоеватели с темными сердцами, которые стремятся эксплуатировать нас всех.

Молчаливые Странники: Мы стали друзьями, поскольку они – одно из немногих племен, которые желают посетить наши каэрны. Однако мы давно их не видели.

Серебряные Клыки: Их провал очевиден. Почему другие все еще следуют за ними – тайна.

Звездочеты: Они проводят много времени в созерцании, а их дух благороден.

Уктен: Они – наши братья, но куда мы идем путем войны, они идут путем духа.

Кровь-на-Ветру

Порода: Люпус

Покровительство: Галлиард

Натура / Маска: Выживающий / Директор

Атрибуты: Сила 4 (6/8/7/5), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 5 (7/8/8/8), Обаяние 2, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 3 (2/0/2/2), Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 4, Рукопашный Бой 5, Уклонение 3, Запугивание 4, Основной Инстинкт 4, Хитрость 4, Знание Животных 2, Оружие Ближнего Боя 4, Ритуалы 4, Выживание 3,

Дополнения: Знакомый Дух 4, Прошлые Жизни 4

Подарки: (1) Зов Вилда, Камуфляж, Прыжок Кенгуру, Чутье Добычи; (2) Проклятие Эола, Говорящий со Сном, Глаз Орла, Чутье Неестественного; (3) Кошачья Походка, Холод Раннего Мороза; (4) Сонастроенность, Идущий по Мосту; (5) Песнь Великого Зверя

Ярость 7, *Гносис* 8, *Сила воли* 7

Ранг: 5

Достоинства / Недостатки: Огромный Размер

Обряды: Обряд Открытого Каэрна, Обряд Тотема, Обряд Фетиша

Фетиши: Кинжал-Клык

Внешность: В Хомид Кровь-на-Ветру высокий, темноволосый человек с бледными чертами лица. В Люпус он – абсолютно белый с серыми полосами, идущими от его ушей до хвоста.

Примечания по отыгрышу: Вы холодны и собранные, всегда готовы и всегда осторожны. Глупость управляет идиотам, которые рвутся в бой в место того, что бы подумать, и вы не будите одним из них. Враг приходит во

многих обличьях и окружает вас со всех сторон. Они должны понять свои ошибки. Порядок восторжествует, а вместе с ним и Гея.

Дополнительно: Кровь-на-Ветру стал лидером Септа Сибирских Дебрей несколько лет назад, когда он бросил вызов и победил прежнего лидера. Он принес новую энергию в племя Вендиго, но это – энергия, направленная на поддержание их изоляции от остальной части мира.

Идущий-с-Потерянным (Walks-for-the-Lost)

Порода: Хомид

Покровительство: Теург

Натура / Маска: Альфа / Гуляка

Атрибуты: Сила 2 (4/6/5/3), Ловкость 4 (4/5/6/6), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипулирование 2 (1/0/0/0), Внешность 2 (1/0/2/2), Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Основной Инстинкт 3, Вождение 2, Оружие Ближнего Боя 3, Хитрость 1, Выживание 1, Загадки 3, Исследование 1, Оккультизм 3, Ритуалы 3

Дополнения: Прошлые Жизни 3

Дары: (1) Зов Бриза, Убеждение, Чутье Вирма, Речь Духа

Ярость 4, *Гносис* 9, *Сила воли* 7

*Ранг:*1

Достоинства / недостатки: Восход Меркурия (Mercury Rising), Естественное Русло (Natural Channel), Концентрация / Одержим Идеей (найти Кроатан), Мягкосердечный, Самонадеянный, Без Частичной Трансформации

Обряды: Обряд Освященного Талисмана, Обряд Закрепления

Фетиш: Ни одного

Внешность: В Хомид, Идущий-с-Потерянным достойный молодой человек. В Люпус идущий – тощий лесной волк.

Примечания по отыгрышу: Вы знаете, что впереди вас ждет великая судьба, и это не может не радовать. Столь многие вокруг вас лишь ожидают Апокалипсиса, но вы знаете – выход есть. Он должен быть. Вы ведете за собой стаю тех, кого вы научили верить в то, во что верите вы.

Дополнительно: Идущий-с-Потерянным оставил свое человеческое имя и принял новое имя Гару. Он очарован потерянным племенем Кроатан и убежден, что он может разгадать их тайну. Он полагает, что Кроатан должны были оставить Родичей в России на своем пути в Чистые Земли, и если он сможет найти их, он сможет и возродить племя

Сибиряки

Сибиряки – гибридная линия крови Серебряных Клыков и Вендиго. Они происходят от Серебряных Клыков, которые увидели безумие попыток сохранить чистоту своей родословной и породнившихся в место этого со стадом Вендиго. Они поддерживают поселения в дебрях Сибири, которые появляются обычно как человеческие деревни или коммуны. Они называют себя Посторонние (Outsiders) и строго контролируют контакты между собой и другими племенами.

Официально, Сибиряков не существует. Они не имеют никакого влияния на политику Гару России, кроме как в пределах их собственных областей. Действительно, двумя другими племена, которые полностью осведомлены об их существовании, являются Серебряные Клыки и Вендиго. Серебряные Клыки отказываются от них, рассматривая как Ронинов. Они не распространяются об их существовании в страхе, что это вызовет крамольные мысли об их происхождении среди других Гару. Вендиго понимают желание Сибиряков уйти от племенной политики и хранят их тайну.

Некоторые из Гуляющих по Стеклу, Детей Геи и Молчаливых Странников, кто слышал слухи об этих посторонних, полагают, что они несут надежду на восстановление племени Серебряных Клыков. Слухи говорят, что

Сибиряки – образец легендарных добродетелей Серебряных Клыков: благородства, достоинства и храбрости. Считается, что кровь родни Вендиго из коренных народов оздоровила эту родословную Клыков. Некоторые из Детей Геи полагают, что именно Сибиряки являются лучшими претендентами на правящее племя России, теми, кто приведет Гару к победе над Вирмом. Если только они смогут найти их...

Глава Четвертая:
Враги

Пентекс и Правительство

Disaster teaches you a lot – that is true. But these times demand different methods of learning.

– Geydar Aliyev, chairman of the Accident Investigation Committee[26]

До недавнего времени в России не было никакой собственной корпоративной основы. К корпорациям, действующим в приделах страны, могут быть прослежены притоки внешних капиталов, причем можно обнаружить (при самом въедливом исследовании), кто эти деньги ведут к Пентексу. Многие годы «Пентекс» в лице своих корпораций обеспечивал руководство России деньгами, установив в стране монополию, которая позволяла ему вести дела, как заблагорассудится. Правящий совет Бруха не понимал, что многочисленные корпорации, с которыми они имели дело, всего лишь щупальца одного осьминога.

Для Гару результатом стала непрекращающаяся война, подобной который ни знали нигде во всем мире. На волков охотились боевые вертолеты, а земля была разграблена настолько, что в это трудно поверить. Все это было санкционировано правительством.

Для Гару этого всего было слишком много, чтобы они смогли это остановить. Пентекс побеждал, поскольку они расширили свой контроль над Российской промышленностью. Под покровом абсолютной безнаказанности, прогнившая Вирмом корпорация помогала Танцорам Черной Спирали создавать Яму за Ямой по всей стране. Некоторые из самых странных

[26]Бедствие учит нас многому – и это правда. Но настоящее требует различных методов обучения.
– Гейдар Алиев, председатель Комиссии по расследованию чрезвычайных ситуаций.

каэрнов Вирма находятся теперь в России, и это радует и Черную Спираль, и Пентекс. Компания чувствовала себя в безопасности, находясь в союзе с местными Танцорами Черной Спирали. Без их поддержки сражение было бы проиграно под напором Гару.

В конце 1990 все рухнуло. По какой-то причине, которую не могут понять в Пентекс, Черные Спирали восстали. Это был первым подобный случай в истории компании, и никто не может объяснить подобное. Все контакты с лидерами племени были оборваны. Те, кого отправили с посланиями в каэрны или не вернулись, или вернулись настолько безумными, что не было никакого смысла их слушать.

Как будто все это было предзнаменованием, в это же время правительство начало терять стабильность. В отчаянной попытке спасти правительство, совет управляющих увеличил возможности для торговли, открыв многие из дверей, которые Пентекс держал закрытыми так долго. В некоторых случаях, другие компании, многими из которых управляли вампиры различных видов, были приглашены в страну. Впервые в России Пентекс обнаружил, что втянут в экономическую борьбу.

Почувствовав слабость своих противников, Гару России сплотились и начали все сильнее и сильнее давить на филиалы Пентекса. Все эти проблемы заставили Пентекс временно покинуть Россию.

С изъятием денег Пентекса, правительство начало разрушаться еще быстрее, а Баба Яга сделала следующий шаг к подавлению прогнившей системы. Многие компании потеряли в последующем хаосе все, а жизнь россиян стала очень трудной. Пентекс был рад оказаться на этот раз вне зоны боевых действий, но он все еще не знает, кто или что стояло за крахом правительства и предательством их самых могущественных союзников. Единственное ключ, который они имеют, это человек, называющий себя «Генерал». Как бы они хотели оторвать этому «Генералу» голову.

Однако Пентекс предусмотрителен и пока что решил подождать. Они подозревают, что когда Россия стабилизируется, вновь возникнет

потребность в мощном инвесторе, и Пентекс будет рядом. Мегокорпорация полагает, что им окажутся небольшое сопротивление, когда они начнут с того, на чем закончили.

Они ошибаются.

Танцоры Черной Спирали

До революции Танцоры Черной Спирали никогда не были особо сильны. Когда совет Бруха пришел к власти, они создали так много проблем для Гару, что у Тринадцать Племен больше не оставалось времени вести свою вечную войну с Танцорами Черной Спирали. Когда Пентекс вошел в Россию, они сделали это при помощи Родичей Танцоров Черной Спирали в правительстве.

Черные Спирали ответственны за испытание ядерного оружия на российской земле. В своей лучшей манипуляции, Танцоры Черной Спирали «внедрили» некоторых своих Кинфолков в качестве слуг к Бруха. Эти Гули, у которых иногда было ухо в совете, убедили Бруха, что если бы они не испытали оружие, другие вампиры за границей продолжали бы развивать его и однажды использовать бы против совета. Как всегда параноидальные, вампиры задавались вопросом, почему же они не видели этого раньше, и быстро вошли в Холодную Войну.

Ядерные испытания, вместе с экологическим опустошением Пентекса, создало несколько главных мест под Ямы. Популяция Танцоров Черной Спирали начала неуклонно расти. Когда их числа достигли достаточного уровня, они вновь начали свою войну с Тринадцатью Племенами. На сей раз, у них было преимущество.

Черные Спирали были рады создавшейся ситуации, но все же они могли почувствовать – приближается нечто большее. В 1990, оно пришло. Старейшего Теурга Танцоров, древнего люпуса по имени Ядовитый Зуб, они посетили во сне. Посетителем мог быть только слуга Вирма. Что еще могло создать такого монстра?

Ядовитый Зуб был в избе, невозможно большой избе, которая казалась внутри больше, чем снаружи. Он сидел за столом, и кошка на полу сказала ему располагаться поудобней. Хозяйка скоро встретится с ним, как только завершит отдых. Тогда и он заметил Ведьму. Она спала на печи, хотя еда помещалась на ней. Ее голова свешивалась с одной стороны, а одна нога с другой. Другая нога была подогнута, и она накрывала себя ступней.

Пока он рассматривал Ведьму, она открыла глаза и начала медленно ворочать своими уродливыми конечностями. Когда она поднялась, ее руки оставили глубокие борозды в металле печи; на полу виднелись стальные колючки. Она встала в полный рост, и Ядовитый Зуб понял, что ее массивные челюсти разжевали бы его, даже если бы он находился в своей самой приспособленной для боя форме.

Как только эта мысль пришла ему в голову она улыбнулась, и он увидел, как со стальных зубов течет слюна и кровь. Его храбрость дала трещину. Его сердце трепетало. Она заговорила:

«Ты смотришь на меня с таким страхом. Ты считаешь меня красивой?». В ее голосе была жестокость, сравнимая с яростью разъяренного Паука Хаоса (Nexus Crawler). Горечь вползала в его душу, принуждая его ответить прежде, чем он успел бы солгать. Его голос сделался похожим скорее на писк щенка, чем на ответ самого уважаемого из своего племени в России, но все же он заговорил. Он сделал свой выбор.

«Я считаю вас великолепной» И он знал, что она будет ненавидеть его – так могла она, нет, как мог столь слабый, как Ядовитый Зуб существовать в ее присутствии? Ведьма улыбнулась снова, и ее клыки придвинулись еще ближе к нему. Она заговорила вновь, и на сей раз, он был непоколебимо уверен, что где-то кто-то умер ужасной смертью, чтобы наполнить силой этот голос.

«Приведи своих детей ко мне, всех своих детей, и мы будем пировать с твоими детьми на празднике моей славы». Сказав это, она позволила ему испытать блаженство ее клыков.

Он проснулся, зная, что он никогда не сможет забыть случившееся. Он также знал, что должен был сделать. Покинув избушку на курьих ножках, он нашел другого старейшину своего племени и привел его к Ведьме. Вскоре, другие Спирали чувствовали блаженство Становления. Черные Спирали последуют за ним так же, как он последует за ней.

Черные Спирали отныне один из любимых инструментов Бабы Яги. Она использует их во всех опасных миссиях, которые необходимо выполнить, и она получает огромное удовольствие, наблюдая за их борьбой. Она видит их как превосходное оружие. Чтобы держать их довольными, она позволила использовать ее космической станции, МИР. Однако недавно это стало причиной нескольких восстаний против ее лидерства. Возможно, пришло время ей слетать туда и разъяснить ситуацию…, а возможно и нет. Одна вещь для Бабы Яги бесспорна: есть только один путь, как поступить превосходным оружием, когда вы перестанете в нем нуждаться. Вы уничтожите его, что бы не позволить использовать против себя.

Ямы

Улей Освобожденного Атома (The Hive of the Unleashed Atom)

Каэрн: Чернобыльский ядерный реактор, Украина

Уровень: 3

Барьер: 4 (5)

Тип: Токсины

Племенная Структура: Открыт только для Танцоров Черной Спирали и других созданий Вирма

Тотемы: Г’лоуф (G'louogh), Танец Разложения

Чернобыльский ядерный реактор на Украине – стал самым недавним дополнением к Ямам Черной Спирали в России. Он начал свое существование как маломощный каэрн, но загадочно увеличивал силу с каждой новой трагедией, которая происходила в связи с расплавлением реактора в 1980-ых. Радиационное заражение от этой катастрофы нанесло

огромный ущерб, начиная от детей, рожденных с раком и заканчивая мутациями зерновых культур и скота на мили вокруг. Радиацию достигла даже такого далекого севера, как Лапландия, убив множество северных оленей и разрушив образ жизни кочевого народа Саами. Многие Саами оказались вынуждены переехать в города и деревни для поиска работы.

Бабе Яге не нравится Чернобыль. Он символизирует яд в ее земле. Однако, до тех пор, пока Черные Спирали остаются полезными, она будет терпеть странную деятельность вокруг реактора. Однако, если произойдет еще один взрыв реактора, ее Ярость обрушится на Черные Спирали, не зная границ. Спирали чувствуют это и очень боятся зайти слишком далеко в своем буйстве.

МИР

Космическая станция МИР, вращающаяся на орбите Земли, безусловно, самая странная яма, построенная Черным Спиралями. Детали можно найти в ***«Book of the Wyrm»*.**

Баба Яга еще не поняла, насколько же силен этот каэрн, поскольку он обеспечивает прямой путь к Малфеас, Логовищу Вирма (Malfeas, the Lair of the Wyrm). Когда она обнаружит эту потенциальную угрозу своей власти, она быстро закроет каэрн. Если какой-нибудь Гару может обнаружить способ получить такую информацию раньше нее, она будет благодарна и оставит посланника в живых... на сей раз.

Улей Святящегося моря (The Hive of the Glowing Sea)

Question : How do you tell a man the Northern Fleet

Answer : He glows in the dark.

– Soviet Navy joke[27]

Каэрн: затонувшая ядерная подлодка возле Новой Земли

Уровень: 4

Барьер: 4 (5)

Тип: Загадки

Племенная Структура: Открыт только для Танцоров Черной Спирали и других созданий Вирма

Тотемы: Кракен

Только рядом с островами Новая Земля ядерные реакторы были выброшены в океан. Здесь же 10 лет назад затонула ядерная подводная лодка, реактор которой был забыт. Теперь Черные Спирали основали жилище на берегу, что бы быть ближе к своей подводной святыне.

Особыми вечевыми ночами Черные Спирали ныряют в холодные волны и проникают в затонувшую подлодку, которая магическим образом запечатана и заполнена воздухом. Там они танцуют в своих причудливых и богохульных обрядах, далеких как от человеческих, так и от волчьих. У каждого члена улья есть фетиш, наделяющий его Даром: Духом Рыбы.

Примечание для Рассказчика

Великие Змеи – действительно внушающие страх звери огромной мощи. Они – существа древних времен, когда энергии мира все еще бежала необузданно и дико. В действительности, некогда они были созданиями

[27] Вопрос: Как определить, что человек служит в Северном Флоте?
Ответ: Он светится в темноте.

– Советская морская шутка

Вилда, пока однажды Вирм не был искажен, таща Змеев (среди прочих) за собой вниз.

Рассказчик должен быть очень осторожным, используя Змеев в игре, поскольку они - вызов даже самому великой стае воинов Гару; один Гару не имеет никаких шансов выстоять. Даже притом, что это именно Серебряные Клыки были теми, кто вверг Змеев в их дрему, традиционными драконоборцами прошлого были не Гару, а маги. Высокая магия и хитрость могут сработать там, где оказались бесполезными клыки и когти.

Если Рассказчик использует Мага в своей игре по России, возможно Змеям может быть брошен интересный вызов. Они – развращенные Мародерами создания из Мифической Эры и ныне часть орды Нифанди. Они дольше других драконов (например, Ик-Тазая из Восхождения) могут оставаться на лоне Геи, ибо ритуал призыва, который Баба-Яга провела в древности, сделал их невосприимчивыми к Парадоксу. Однако они все еще должны пожирать Квинтэссенцию - и они получают ее из каэрнов Гару. Это – причина иссушения каэрнов, поскольку Змеи переваривают силу целиком.

Тем не менее, отважный Гару может противостоять им. То, как игроки будут участвовать в победе над Змеями, зависит от Рассказчика. Однако, история должна быть трудна и опасна. Лучшая тактика, безусловно, - группа магов и Гару, объединившихся против Змеев, как герои - Богатыри в древности.

Идеи историй, включающих персонажей Гару и Змеев см. в Главе Пять.

Змеи

Змеи – драконы. Они были изначально вызваны в этот мир века назад Бабой Ягой в попытке убить Носферату, Патриарха, превратившего ее в вампира. Семеро из них были призваны в мир. Они известны как Великие Змеи: Голуко, Грегорнус, Илляна, Рустайн, Треверо, Шаркала и Шазир (Goluko, Gregornous, Illyana, Rustarin, Trevero, Sharkala и Shazear). Каждое из

этих великих существ напоминает своего истинного хозяина, Вирм, хотя некоторые могли принимать по желанию и другие формы.

В течение многих лет даже после того, как Баба Яга впала в торпор, эти создания господствовали над огромными территориями. Люди боялись входить в эти районы, которые стали известны как «земли дракона»

Наконец, после долгих споров, Серебряные Клыки России решили, что настало время избавить мир от этих существ. Они заручились поддержкой некоторых из своих Родичей, кто обладал силой работать с магией, и выдвинулись, что бы убить великих Змеев.

За исключением уничтожения Шаркала, они потерпели неудачу. Они были неспособны убить остальных тварей, которые оказались намного более могущественными, чем они первоначально считали. Список убитых рос вместе с тем, как один за другим Змеи были ввергнуты в магическую дрему.

Каждый раз, когда сражались со Змеями, Серебряные Клыки оставляли запись на Стене Героев в своем каэрне Уральских Гор. Гару удалось связать всех известных Змеев, сокрыв их местоположение, которое теперь помнят лишь старейшие Галлиарды.

Однако, Гару не знали о Змеях всего. Шазир избежал охоты и остается активным по сей день, за исключением длительных периодов сна, которые необходимы для сохранения его энергии.

Во время Второй мировой войны был случайно пробужден Грегорнус. Он скрывался от любых контактов до тех пор, пока не узнал, что его госпожа вновь восстала. По требованию Бабы Яги, Грегорнусу удалось найти Шазир и пробудить Хляна. Теперь, трое из них ищут оставшихся и надеются разбудить их.

Зацепки и предзнаменования сказали Гару, что эти существа пробуждаются. По крайней мере, две стаи не вернулись из миссий по расследованию наблюдений «аномально больших отродий Вирма». В одном случае оставшийся в живых вернулся в каэрн и рассказал историю о драконах. Другие Гару лишь рассмеялись. Старейшины, однако, услышали

историю и теперь подозревают, что Змеи вновь наступают. До сих пор миссиям по проверки сна Змеев препятствовала задача охранять каэрны от иссушения. Много времени также занял поиск тех, кто помнит, где были погребены Змеи. Только могила Треверо была исследована до сих пор, и он по-прежнему крепко спит.

Молодой Гару полагают, что эти существа – просто большие Бейны и, несмотря на предупреждения их старейшин, щенки хотят получить возможность выследить их. Старейшины знают, что весьма скоро щенки узнают правду, и тогда убегут в страхе.

Да, старшины волнуются, поскольку они знают, что, если Змеи на свободе и Баба Яга действительно восстала, то и Кощей должен быть где-то рядом.

Силы Змеев

Шесть оставшихся Великих Змеев все имеют следующие способности:

Страх: При первом контакте со Змеем в его естественной форме, необходимо провести проверку на Силу Воли против сложности 6. Достаточно одного успеха. Однако, если игрок выбросит больше трех успехов, его персонаж впадает в безумие и атакует. Если игрок проваливает бросок, то его персонаж парализован страхом и не может ничего предпринять, пока он не выполнит успешный бросок (его можно делать каждый раунд). Если бросок будет критически провален, тогда персонаж впадает в Лисье безумие (Fox frenzy) и убегает.

Регенерация: Змеи лучатся со скоростью один Уровень Здоровья в раунд, при условии, что они все еще живы в конце этого раунда. Это похоже на регенерацию Гару: Змей должен сделать бросок на Выносливость (сложность 8) что бы регенерироваться в бою.

Разрыв Реальности: Когда находится в своей естественной форме, Змей обладает способностью путешествовать за гранью этого мира, создавая отверстия в ткани реальности. Это стоит огромного количества личной

энергии, отражаясь в потере пяти пунктов Яростья, двух пунктов Силы воли и одного пункта постоянного Гносиса. Любое существо, последующее за Змеем в такую трещину, должно сделать проверку на Силу Воли, трудность 8, что бы остаться нормальным. Даже если они удачно выполнят бросок, они приобретают одно постоянное расстройство. Вошедший в оставшуюся за Змеем трещину Гару попадет в разрушенную и бесплодную долину Малфеас: истинное логовище Змеев. Змей должен также заплатить полную стоимость, чтобы вернутся в этот мир.

Полет: Находясь в естественной форме, все Змеи имеют крылья и способны к полету. Их полная скорость полета равна 30 ярдам + (3 х Ловкости) в раунд.

Атака: Все Змеи могут атаковать клыками (сложность 5; Сила + 4 повреждения) или когтями (сложность 6; Сила + 3). Они могут также нанести удар хвостом (трудность 7; Сила + 2); в случае успеха, жертва должна бросить против успехов Змея свою ловкость (сложность 6). Провал означает, что жертва опрокинута на землю.

Отметим следующее:

- из-за их размера в естественной форме, все атаки против них имеют при броске сложность на один ниже.
- уровни здоровья тела Змея: ok/ok/ok/ok/ok/-l/-l/-l/-3/-3/-3/-5/-5/-5/Недееспособен.
- в естественной форме, чешуя добавляет Змею три кубика брони на поглощение физических повреждений. Чешуя Змея может поглощать все виды повреждений – даже большинство магических повреждений, которые обычно игнорируют поглощение (такие, как Дар: Ярость Вакханок).

Семь Великих Змеев перечислены ниже:

Голуко (Goluko)

Атрибуты: Сила 12, Ловкость 6, Выносливость 10, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 0, Сообразительность 3

Способности: Атлетизм 5, Бдительность 2, Рукопашный Бой 6, Уклонение 3, Запугивание 7

Ярость 10, *Гносис* 3, *Сила Воли* 7.

Способности: Огненный Заряд – Голуко способен дышать пламенем. Для этого нужен бросок Ловкости + Атлетики по сложности 6. Струя пламени соответствует сгустку радиоактивного огня: сложность поглощения 9, три уровня повреждения за атаку. Повреждения от пламени непоглощаемые и исцеляются вдвое дольше, чем обычно; вдобавок, к броску по таблице боевых шрамов прибавляется 10. Для атаки Голуко должен потратить очко Ярости.

Радиация Голуко радиоактивен настолько, что светится в темноте! Те, кто приближаются к нему, страдают от последствий этого излучения. Любой в пределах 3 метров (10 футов) от него должен выполнять бросок на Выносливость со сложностью 6 каждый раунд, или получает эффект низкого уровня: один уровень непоглощаемых повреждений.

Слабость: Радиация медленно убивает Голуко. Его чешуя во многих местах осыпалась. Любой Гару, выполнив удачный бросок на Восприятие + Безопасность, трудность 8, может найти эти уязвимые точки. Трудность атаки увеличивается на единицу, но Запас Бросков урона увеличивается на 2.

Внешность: Голуко 30 футов (9,14 метров) в длину, не считая 15-футового хвоста (4,5 метров). Его некогда сияющая чешуя теперь болезненно-зеленого цвета и выпала во многих местах. Теперь его живот покрывают матировавшие бородавки – следствие радиационного заражения.

Примечания по отыгрышу: АААААааааааРРРгггхххХХХ! Боль! Все – боль!

Дополнительно: Ярость – вот все, что осталось в некогда великом Голуко. Его разум был разрушен. Когда он был скован, Серебряные Клыки забыли о его месте упокоения на отдаленном полуострове Таймыр. Так получилось, что это отдаленное местечко оказалось отличным местом для проведения современных ядерных испытаний, особенно подземных. Но даже сила многократных термоядерных взрывов не смогла разрушить магические оковы, которые сковывали Голуко. Неспособный бежать, Голуко корчился в глубинах земли. Радиация медленно пожирала его ослабевшее тело.

Некогда самый пассивный из Змеев, теперь в Голуко нет ничего кроме ярости. Проблема состоит в том, что Танцоры Черной Спирали пытаются пробудить его своим Обрядом Освобождения Дракона (Rite of Draconic Liberation). См. Главу Пять, «Спящий Пробуждает», в которой содержится идеи, как это может произойти. Если Голуко бежит, разрушения могут принять беспрецедентный масштаб. Даже Баба Яга не может этого допустить.

Грегорноус (Gregornous)

Атрибуты: Сила 10, Ловкость 5, Выносливость 8, Обаяние 0, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 5, Рукопашный Бой 5, Уклонение 3, Эмпатия 2, Запугивание 9, Основной Инстинкт 4, Хитрость 5, Хитрость 3, Выживание 4, Загадки 5, Лингвистика 3, Оккультизм 4, Ритуалы 4, Знание Области (Россия) 4

Ярость 7, *Гносис* 8, *Сила Воли* 10

Способности: Крик Ведьмы – Грегорноус испускает пронзительный крик. Там, куда доносится звук – а это большое расстояние, учитывая легкие этого создания – растения вянут, земля дрожит, здания рушатся, а сила жизни мира кричит в ответ от боли. У матерей случаются выкидыши, происходят несчастья. Все в приделах слышимости должны сделать бросок на

Восприятие + Эмпатия, сложность 7. Любой, кто проваливает бросок, будет обречен на несчастье – произойдет одно плохое событие. Это несчастие зависит от Рассказчика, но для примера: у персонажа может сломаться лучший фетиш, его может обнаружить оказавшийся по близости охотник на оборотней или он может заблудиться в лесу средь бела дня. Грегорноус должен потратить один пункт Гносис и Силы Воли каждый раз, когда он использует эту способность.

Внешность: Грегорноус примерно 50 футов (15,24 метра) в длину. Один только хвост его 20 футов в длину (6,1 метр), а его чешуя черна как сажа. Его присутствие вызывает отчаяние в большинстве из тех, кто смотрит на него. Его чешуя не сияет, а взглянуть в его глаза все равно, что смотреть в бездну.

Примечания по отыгрышу: Да, вы великий и могучий, но вы здесь лишь для того, что бы служить «Маленькой Бабуле». Это верно и для других Змеев, даже если они так и не считают. Вам, вероятно, придется показать им, как уважать их настоящего хозяина.

Дополнительно: Грегорноус был некогда случайно пробужден в сражении между Техномансерами и магами Небесного Хора во время Второй мировой войны. Дух Парадокса, высвобожденный во время сражения, отчистил зону от любой магии, которая бы не удовлетворяли законам науки, включая и удерживающие Грегорноуса заклятия. Сам Грегорноус был неуязвим для эффектов Парадокса благодаря заклятию призыва Бабы Яги, которое и вызвало его в мир. Как всегда хитроумный, Грегорноус затаился, спрятавшись в дикой местности, и попробовал выяснить, что сейчас происходит в мире.

Григорнус жаждет заслужить расположение Ведьмы сильнее всех остальных Великих Змеев. Он тайно следил за местом ее упокоения в течение многих лет до тех пор, пока она, наконец, не восстала. Он не помнит, как существовал до того, как ответил на зов Бабы Яги; что касается его, именно

она привела его к существованию. Он сделал бы что угодно для того, что бы защитить свою «мать», хотя и не говорит это другим Змеям.

Илляна (Illyana)

Атрибуты: Сила 9, Ловкость 6, Выносливость 8, Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность 0, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 6, Атлетизм 5, Рукопашный Бой 5, Уклонение 4, Эмпатия 2, Запугивание 6, Основной Инстинкт 5, Хитрость 3, Хитрость 2, Загадки 3, Оккультизм 5, Знания Змеев 7

Ярость 7, *Гносис* 10, *Сила Воли* 9

Способности: Слово Сожжения – Илляна произносит одно слово и все вещи в пределах 20 ярдов (18,29 метров) от нее вспыхивают огнем – включая Гару. Гару должны бросать свою Выносливость против сложности 9; провал означает, что Гару получает три уровня повреждений. Этот урон поглощаемый, но усиливающийся. Проблема состоит в том, что для следующих 10 раундов любой в радиусе 20 ярдов должен выполнять этот бросок каждый раунд. Любой горючий предмет в приделах этой области также загораются. Илляна должна потратить два пункта Гносиса для того, чтобы использовать эту способность.

Внешность: Илляна – змея примерно 65 футов длиной. Ее чешуя всех цветов радуги и искрится на свету.

Примечания по отыгрышу: Вы спокойны и смертоносны. Если кто-то давит на вас слишком сильно, или выказывает пренебрежение к вашим историям, взорвите его. Если кто-то спросит вас о вашей расе, то вы с удовольствием ответите ему. Неважно, что они заберут свои знания в могилу. Они познают честь быть убитым Змеем.

Дополнительно: Илляна – хранитель знаний Змеев. Она живет, чтобы собирать истории о деяниях ее братьев. Она единственная среди Змеев ищет

компанию других. Она единственная, кто рад визиту других Змеев без приглашения.

Ее самая большая страсть – истории о великих сражениях и великих обманах. В тайне она рада, что Треверо еще не пробудился; она считает, что он плохая компания.

Одна лишь Илляна знает правдивый рассказ о битве с вампиром – Патриархом, и лишь она одна знает место его упокоения (или думает что знает…). Она не раскрыла этого никому, поскольку оно дает Илляне чувство власти, которое она никогда до этого не испытывала, а возможно и преимущество на тот случай, если все станет действительно плохо.

Рустайн (Rustarin)

Атрибуты: Сила 11, Ловкость 6, Выносливость 10, Обаяние 1, Манипулирование 5, Внешность 0, Восприятие 6, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 5, Рукопашный Бой 4, Уклонение 5, Эмпатия 5, Запугивание 8, Основной Инстинкт 5, Хитрость 4, Хитрость 3, Лидерство 5, Загадки 5, Оккультизм 4, Лингвистика 2, Знание Области (Россия) 4, Знание Области (Умбра) 5

Ярость 7, *Гносис* 9, *Сила Воли* 10

Способности: Подчиняющий Взгляд – Рустайн может пристально посмотреть на жертву и заставить ее замереть на месте. Она неспособна двигаться 10 раундов или до тех пор, сколько бы долго это не длилось, пока Рустайн смотрит на нее. Жертва может сделать бросок своей Силы Воли против Силы Воли Рустайна. Она не может тратить Силу Воли для получения автоматического успеха в этом броске. В случае успеха, жертва может свободно действовать один раунд и каждый следующий, в котором она тратит пункт Силы Воли. Если она набирает пять успехов, тогда сила сломлена и не может воздействовать на нее в течение недели. Рустайн

должен потратить пункт Гносиса для того, чтобы использовать эту способность.

Внешность: Рустайн 80 футов (24,38 метров) в длину от головы до хвоста. Ее чешуйки – глубокого синего цвета, они мерцают как сапфиры. Ее глаза меняются подобно калейдоскопу, приковывая их к ее взгляду.

Примечания по отыгрышу: Вы здесь командуете, и не позволяете ни одному из Змеев сомневаться в этом. Если они не будут сомневаться относительно вашей власти, то и другие не будут ставить ее под сомнение. Если меньшее создания оскорбило вас – сожрите его. Вы стремитесь показать, насколько могущественны Змеи, поскольку они – ваше войско, на вас их сила отражается, и в вас она воплощается.Вы используете других Змеев как оружие и, за исключением Шазир, они идеальное оружие.

Дополнительно: Рустайн – лидер Змеев. Она использует свои навыки и способности для того, что бы подчинить других своей власти. Она – хороший лидер, и все Змеи, за исключением Шазир и Треверо, довольны ей.

Это Рустайн первая ответила на зов Бабы Яги, и именно она сказала Ведьме имена остальных. Рустайн понимает, что уважает каждый из Змеев. И ей удалось удержать их уважение и управлять ими. Ей больше не нравится Баба Яга, поскольку она ненавидит Ведьму, завоевавшую лояльность Грегорноуса. Рустайн считает, что меньшие создания Вирма должны подчиняться Змеям.

Рустайн все еще спит, хотя ее оковы ослабли. На находится где-то в Казахстане, недалеко он Аральского Моря.

Шазир (Shazear)

Атрибуты: Сила 9, Ловкость 6, Выносливость 9, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 0 (3), Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 6

Способности: Безопасность 6, Атлетизм 4, Рукопашный Бой 4, Уклонение 3 (4), Эмпатия 4, Запугивание 5, Знание Улиц 3, Хитрость 5,

Вождение 3, Оружие Ближнего Боя 4, Хитрость 3, Компьютеры 2, Загадки 5, Лингвистика 3, Оккультизм 4, Наука 1, Знание Области (Москва) 2, Знание Области (Россия) 3

Ярость 5, *Гносис* 6, *Сила Воли* 10

Способности: Изменение Формы – Шазир может принять человеческий облик. Он становится прекрасно выглядящим молодым человеком старше двадцати. У него среднее телосложение, темные волосы и серые глаза. Атрибуты в круглых скобках даны для Шазира в человеческой форме. Шазир также не может вызывать ужас в человеческой форме и летать.

Внешность: Шазир самый маленький из Змеев. Он только 40 футов (12,19 метров) в длину, включая хвост. Он темно-серый, с зеркальными чешуйками, которые выглядят как кристаллы. В блеске его глаз видны могучий разум и хитроумие.

Примечания по отыгрышу: Вы самый умный из своего вида – все остальные – идиоты! Баба Яга умна, тем не менее, умнее, чем она хочет показать. Это делает ее еще хуже. Вы не хотите быть частью этого. Человеческие города влекут вас больше. Они говорят, что на Западе есть еще более величественные города; возможно, когда-нибудь вы отправитесь туда.

Дополнительно: После того, как сражение с древним Абсимилиардом завершилось, первой вещью, которую увидел Шазир, был кочевой лагерь людей. Он немедленно был очарован этими малыми созданиями и принял их форму для того, что бы осмотреть все получше. Ему понравилось то, что он увидел и был с тех пор очарован людьми с тех пор.

Из всех Змеев Шазир является самым умным и находчивым. Не раз он хитростью подталкивал людей к исполнению своих желаний. Он, по своей природе, любопытен и проницателен.

Шазир избежал охоты на Змеев Серебряных Клыков, поскольку они никогда не знали, что он вообще существует. Он тщательно скрывался от них в течение многих лет, живя среди людей в их городах. Некоторые Гуляющие

по Стеклу заинтересовались им, но он умело сбрасывал их со следа множество раз.

Шизар пришел к тому, что полюбил пути маленьких людей. Из всех Змеев у него больше всего шансов свернуть с пути Вирма и вернутся к пути Вилда, изначальному наследию Змеев. Из-за своего долго отпуска среди людей он больше не воспринимает команды Русайна или ее взгляд.

Грегорноус нашел его после пробуждения Бабы Яги, но Шазир убедил его, что пробудился лишь несколько лет назад; если другие Змеи смогут узнать, что он странствовал так много лет, даже не пытаясь освободить их, он бы не пережил их Ярость.

Баба Яга, тем не менее, единственное существо, которое он действительно боится. Теперь он служит ей, но хочет уйти. Это не связано с какими-либо этическими причинами; он больше не может выдержать этой привязи.

Треверо (Trevero)

Атрибуты: Сила 15, Ловкость 6, Выносливость 12, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 4

Способности: Безопасность 5, Атлетизм 5, Рукопашный Бой 7, Уклонение 3, Запугивание 7, Основной Инстинкт 5, Загадки 5, Оккультизм 4, Знание Области (Россия) 3, Знание Области (Умбра) 3

Ярость 10, *Гносис* 7, *Сила Воли* 8

Способности: Ядовитые Брызги – Треверо может извергнуть поток высокотоксичного зеленого яда из своего рта. Он должен выполнить бросок на Ловкость+Атлетизм, сложность 7, и потратить один пункт Гносиса. Любой, кого поражают эти брызги, получает восемь кубиков повреждений; они поглощаемы. Повреждения, усиливающиеся, и могут быть излечены только с помощью Дара: Сопротивление Токсинам. Плевок Треверо –

повторяющаяся атака: используйте для неё правила по огнестрельному оружию из «Апокалипсиса» или «Руководства игрока по Апокалипсису».

Внешность: Треверо самый большой из Змеев. Он 50 футов (15,24 метра) в длину, считая хвост длинной в 20 футов (6,1 метр). Его чешуйки с зазубринами краями цвета свежей крови. Смотреть на Треверо значит смотреть в лицо ярости.

Примечания по отыгрышу: Вы переполнены Яростью и жаждой разрушений. Почему вы должны останавливаться и что-то объяснять, когда ваши действия могут сказать гораздо больше.

Дополнительно: Треверо самый сильный из Змеев в прямой физической мощи. Он любит саму идею разрушения и служит Зверю Войны. Он помнит, как нес Мэйлин, Адского Вестника, на своей спине во время войны против Гару в далеком прошлом. Он несет эти воспоминания и ненависть к Гару по сей день.

В бою Триверо безжалостен и может опустошить огромную область лишь для того, что бы поймать одиночную цель. Не в бою он постоянно ищет способ вступить в сражение.

В 1908 году Треверо освободился от сковывавших его заклинаний. Результатом начавшегося сражения с Уктена, стаей Серебряных Клыков и магом погибло более 20 Гару, оказавшихся поблизости и Тунгусскому Взрыву.

С тех пор, благодаря Обряду Сковывания Дракона, Треверо спит более глубоко, чем века назад. Даже Баба Яга не может сломать заклятия, удерживающие его. Но, возможно, есть некие неизвестные силы, которые смогут сделать это…

Пробуждение Змеев

Сковывающие обряды, выполненные над спящими Змеями, очень стары, они теряют силу с каждым годом. Сейчас от своих оков освободился Грегорноус и выпустил Илляну. Голуко может стать следующим, если

Черные Спирали закончат свой путь. Что касается Рустайн, Змеи все еще ищут ее. Она была повержена последней и, таким образом, никто не знает, где она спит. Как только она будет найдена, без сомнения, Змеи найдут способ освободить ее. Треверо единственный, чьи шансы на освобождения в ближайшее время весьма малы, поскольку сковывавшие его чары были обновлены в 1908 году. Однако, следующие методы, возможно, в состоянии освободить его:

Обряд Освобождения Дракона: Это обряд Танцоров Черной Спирали, разработанный в течение многих лет исследования и захвата кусочков знания у духов предков Гару, которые когда-то знали Обряд Сковывания Дракона. Однако лишь двое из Черных Спиралей знают этот обряд, и оба они пожраны Голуко, когда они проводили его (см. Главу Пять, «Спящий Пробуждается»). Существуют ли другие Черные Спирали, которые знают этот обряд, зависит от решения Рассказчика.

Парадокс: В некоторых особых случаях эффекты Парадокса могут разрушить оковы. Это и произошло с Грегорноусом. Однако этот магический ритуал имеет, говоря метафизически, «статическую» или «естественную» природу. И Парадокс на него подействует только когда он ослабнет за годы отрицания магии. Для дополнительной информации по Парадоксу см. ***«Mage: The Ascension»***.

Тауматургии Вампиров: Баба Яга знает множество страшных обрядов, неизвестных ни одному другому вампиру. Именно она, века назад, вызвала Змеев в мир. Она также может отправить их назад. Однако она не может непосредственно противостоять Обряду Сковывания Дракона. Она должна косвенно противодействовать его через другие средства. Она знает, что поскольку магия Гару создала этот обряд, магия Гару может и уничтожить его. Если она сможет заставить Гару провести Обряд Открытого Каэрна на месте упокоения Змея, она убеждена, что сможет взять силу, потраченную на это и направить ее на уничтожение магических оков Змея.

Проблема в том, что бы убедить Гару создать каэрн на таком подозрительном месте. Как только Ведьма обнаружит, где находится Рустайн, она создаст план, как приманить Гару туда, где будут находиться ложные свидетельства о потерянном каэрне, которые она создаст. Когда глупые Гару соберутся для того, что бы построить свое драгоценное место силы, она будет там и перехватит всю силу, которую они выпустят, и использует ее для своего собственного великолепного финала.

Баба Яга

When Russia was young, so, too, was BabaYaga. As Russia grew in power, so, too, did Baba Yaga. As Russia became corrupt, so, too, did Baba Yaga...

– Silver Fang proverb

But you, my beloved, will belong to our mother, the damp earth.

– Peter Kvashin, «Dear Brother»[28]

Много историй рассказывают в России об ужасной Бабе Яге. Многие из этих легенд противоречат друг другу. Некоторые Галлиарды говорят, что, даже если немногие из этих историй - правда, то Баба Яга это, безусловно, нечто ужасное. Будьте уверены, многие из этих историй верны...

Из всех этих легенд есть одна, которую рассказывают те, кому открыто больше истины, скрываемой пеленой истории. Даже эта история может быть ложью; любой, кто мог бы подтвердить либо погиб давным-давно, либо больше не говорит.

Давным-давно, когда первое семя порчи упало в землю России, ему противостояли не Гару, а могущественная жрица земли по имени Баба Яга.

[28] Когда Россия была молода, Баба Яга была такой же. Когда Россия набиралась сил, тоже делала и Баба Яга. А когда Россия развращалась, тоже происходило и с Бабой Ягой.

– Пословица Серебряных клыков

А вы, мой возлюбленный, будете принадлежать нашей матери, влажной земле.

– Петр Квашин, «Дорогой брат»

Ее магия была связана непосредственно с землей, а земля – с Бабой Ягой. Баба Яга использовала свою силу для того, что бы помочь ее людям жить в гармонии с землей и духами.

Во времена жизни Бабы Яги невидимый враг прибыл в Россию. Произошло это задолго до того, как людям стало известно это зло, но оно охотилось на них все это время. Баба Яга решила противостоять этому порождению ночи, вампиру, который пил кровь живых. Она была поражена, когда увидела его, поскольку был он действительно отвратителен. Никогда прежде она не видела подобного уродства, и она не могла позволить подобному находится в России. Баба Яга швырнула ему в лицо призрение, предостерегла его грязный взгляд и потребовала, что бы он убрался с ее земли.

Абсимилиард, первый из клана Носферату, в очередной раз был отвергнут смертными из-за своего ужасного лица. Он поклялся, что эта жрица земли, эта Баба Яга, будет сожалеть о своих словах. Он ушел подальше от нее, позволяя ей поверить, что она прогнала его.

В ночь следующей луны он пришел за ней. Она отчаянно боролась, но даже самая сильная ее магия не могла замедлить поступь идущей к ней ночной твари. Она взывала к духам деревьев и травы, и земля заходилась криком с каждым шагом, который делал вампир. Ее руки сияли как солнце, сжигая его мертвую плоть. Ветер защищал Баба Ягу, несмотря на то, что вампир выдирал деревья с корнями и бросал в нее. Древний иссыхал перед ней, его агонизирующее тело пылало. В ярости он кричал, но жрица не ослабила натиск, зная, что если позволит подобному существу освободиться – она погибнет

Древний лишь улыбнулся. А затем ушел.

Он исчез без следа. Баба Яга посмела надеяться, что это она, что это ее магия уничтожила его.

Сами животные леса ополчились тогда против нее. Те самые создания, которые помогли ей в прошлом, теперь набросились на нее.

Повернувшись, она бросилась прочь, поскольку некогда до этого не испытывала такого предательства. Она бежала прямо в руки вампира и мгновенно оказалась заперта в его железных объятиях.

Не произнося слово, древний поведал ей о добре и зле. Он поведал ей, как искал по всему миру единственную, достойную его силы и что он, наконец, нашел ее. Он поведал ей о том, как она будет служить ему. Вместе они правили бы Россией. И тогда он дал ей смерть и тьму, боль и новую жизнь.

Баба Яга проснулась на следующую ночь рядом с сидящим по близости древним. Она попыталась бежать, но единственным словом он не позволил ей уйти. Она знала, ее разум больше не принадлежал ей, а в теле больше не текла жизнь. Она чувствовала, ее связи с землей начали слабеть. Древний улыбнулся, и она отпрянула в отвращении.

Она окунулась внутрь себя и начала Призыв. В своем сознании, она могла почувствовать, как земля бунтует против этого, умоляя ее не делать подобного. И все же, теперь единственное что она хотела – уничтожить этого вампира, который сделал ее меньше чем человеком.

Древний не шевелился. Он был прикован к месту ее словами, поскольку она взывала к тьме. Змеи ответили на ее зов, заворочавшись в глубинах Малфеас. Один за другим, они прорвались сквозь ткань реальности, спускаясь с ночного неба.

По команде Бабы Яги они напали на древнего, но он был намного хитрее их. Несмотря на всю свою мощь, они были ослаблены путешествием в наш мир и не умели в нём ориентироваться. Он заложил в их разум частичку себя и отправил на её поиски в отдалённые уголки России.

Баба Яга видела это и плакала. Она знала, вампир сделает ее слугой, рабыней его желаний. Она не могла перенести ожидания этого. Еще раз она погрузилась во тьму, и на сей раз, она принесла с собой все, чего боялась.

Договор был заключен с Кощеем, Когтем Вирма. По воле Бабы Яги он был освобожден. Кощей вступил в битву с древним, а Баба Яга в ужасе бросилась прочь. Она бежала от вихря, бушующего на поле боя.

У этого сражения не осталось свидетелей, поскольку даже духи этой земли были уничтожены в предыдущую ночь, во время битвы за спасение Бабы Яги. Эпики и легенды рассказывают о великолепных ударах и хитрейших уловках, которые творили оба соперника. Никто не знает наверняка, что произошло. Все, что известно, – Кощей вернулся, а Абсимилиарда больше никто никогда не видел.

Баба Яга знала, что древний покоится не в Российской почве, поскольку сама земля сказала ей об это. Но земля рыдала, теперь великая Баба Яга была обязана своим существованием Кощею. Это был договор.

Выбрав борьбу за свою судьбу и сопротивление вампиру, она приговорила землю. Отныне Кощей, один из Когтей Вирма, был выпущен на землю. Порча закрепилась в России.

Баба Яга знала, что ничего вернуть уже нельзя. Она выбрала жизнь, когда пришло ее время умереть; теперь она была бессмертна. Она разрушила все свои обеты, принесенные земле, и земля отвернулась от нее. Баба Яга потеряла все свои магические способности и обрела взамен новые силы. Она знала многие тайны земли, и они будет использовать свое преимущество против многочисленных врагов в грядущие годы.

Баба Яга все еще может чувствовать боль земли, и она знает, что многое из этого ее вина. Она поверила, что у нее нет шанса на искупление, и взяла на себя роль чудовища. Если она не может спастись, то будет управлять своим проклятием, но глубоко глубок в душе, она горюет о потере. Она нежно любит исцеляющих ее землю. Именно поэтому она никогда не причинит действительно невинному человеку боль.

Из-за договора, она теперь обязана Кощею – и Вирму. Она работает над тем, что бы вырвать его из заклятий, которые сейчас сковывают его, заклятий, наложенных проклятыми Богатырями прошлого.

Она все еще едина с землей, хотя связь сейчас эта связь ослабела, и она должна грабить землю для того, что бы использовать свои самые мощные заклятия. Она всегда видела себя и Россию как нечто единое; она видит современную искаженность земли как проявление своего собственного духа. Это откровение причиняет ей боль.

Однако есть и те, кто шепчутся о том, что эту историю распространяет сама Баба Яга, для того, что бы враги пожалели ее и, возможно, заколебались, если бы им представился шанс нанести ей смертельный удар. Шепотом поговаривают, что Баба Яга не была Обращена Патриархом Носферату, а увеличила силу через каннибализм: диаблери своих собственных детей.

Баба Яга ни от кого не терпит слабости, и она требует уважения от каждого вокруг себя. Если она не получит уважение, она убьет обидчика. С Бабой Ягой нет никакого второго шанса.

Она любит детей, потому что видит, как они чисты. Она не будет непосредственно нападать на ребенка, если он не покажет следы порчи (это включает и грубое поведение). Если ребенок будет искажен, она убьет его прежде, чем порча разовьется сильнее. Она убивает большинство существ, проглатывая их целиком.

Баба Яга

Сир: Абсимилиард

Клан: Носферату

Натура / Маска: Браво / Заговорщик

Поколение: 4-ое

Обращение: 5000 д.н.э.

Видимый возраст: не меньше 200

Атрибуты: Сила 8, Ловкость 6, Выносливость 9, Обаяние 6, Манипулирование 6, Внешность 0, Восприятие 7, Интеллект 9, Сообразительность 7

Способности: Бдительность 4, Рукопашный Бой 7, Запугивание 8, Хитрость 5, Знание Животных 4, Этикет 6, Пилотирование (Ступа и Помело) 7, Хитрость 4, Выживание 6, Алхимия 8, Знание Области (Россия) 9, Исследование 3, Лингвистика 3, Медицина 3, Оккультизм 9.

Дисциплины: Анимализм 7, Прорицание 7, Стремительность 3, Доминирование 8, Стойкость 8, Затемнение 7, Могущество 7, Присутствие 8, Тауматургия 9, Превращение 3

Достоинства: Совесть 0, Самоконтроль 2, Храбрость 4

Человечность: 0

Сила воли: 10

Достоинства / Недостатки: Поедание Пищи, Жилище (избушка на курьих ножках), Оккультная Библиотека / Чудовищность

Не может повредить абсолютно добродетельному человеку (тому, кто обладает Совестью 5, Человечностью 10 а также Истинной Верой 5 + или Голкондой)

Расстройства: Мании величия

Запас Крови / Максимум за раунд: 50/10

Внешность: самая отвратительная ведьма, которую только можно представить – восемь футов в высоту (2,44 метра), четырехдюймовые (10 сантиметров) железные когти, железные зубы акулы, свалявшиеся волосы, скрюченная серая плоть, покрытая фурункулами и длинный нос с бородавками.

Примечания по отыгрышу: Вы – самая сильная колдунья на Земле и правительница Родины. Люди, другие Сородичи и даже Гару – скот, призванный лишь утолить ваш вечный голод (а вы так голодны). В целом вы грубы и раздражительны, но под этим скрывается ужасающая хитрость и наслаждение от игры в кошки-мышки со своей добычей. Вы уважаете вежливость, и если меньшее создание сможет выдержать пристальный взгляд на то отвратительное месиво, что является вашим лицом, и кротко называть

вас «Маленькой Бабулей» вы, возможно, пощадите его…а с другой стороны, может и нет.

Убежище: Баба Яга живет в магической избе, ее «избушке на курьих ножках». У этой крестьянской лачуге есть две гигантских куриных ноги для того, что бы брести по лесу, направляясь туда, куда пожелает Баба Яга. Внутри избушка гораздо больше, чем снаружи. Кто знает, сколько комнат у нее внутри?

Ступа и Помело: Баба Яга летает по небу в большой ступе, которым она управляет помелом.

Генералы

Когда Баба Яга пробудилась, она отказалась поверить в то, что мир, каким она его знала, изменился. Эти жалкие существа, которые смеют называть себя вампирами, не управляют ее землей. (Как они посмели даже подумать об этом!) Никто не усомнится в том, что Россией – ее Россией – правит она. И самое важное состоит в том, что она никогда не позволит своим врагам получить силу достаточную, чтобы бороться с ней.

Баба Яга объявила войну всему остальному миру.

Она вызвала своих бессмертных миньонов, вампиров, которых она создала, все еще бродивших по миру. Она соблазнила и завербовала новых слуг, как смертных, так и сверхъестественных. Ее сила росла.

Вновь Баба Яга управляла легионами служителей. Тогда она разделила своих слуг на группы, а каждой группе назначила лидера. Эти лидеры были самыми могущественными и лояльными слугами Бабы Яги, которые только были у нее под командованием. Поскольку группы продолжали расти в размерах, они назвала из «армиями», а их лидеров – «генералами».

Генералы – одни из самых ужасающих созданий Бабы Яги. Никто не зовет их настоящим именами; каждая армия называет своего лидера «Генерал». По этой причине Гару ошибочно полагают, что все их проблемы

исходят от деятельности одного человека, называемого «Генералом». Это – иллюзия, которую желают поддерживать Генералы.

Генералы хорошо работают вместе; в противном случае на них обрушился бы Ярость Бабы Яги. Как и с всякими организациями, тем не менее, между ними существует озлобленность и конфликты. Баба Яга потворствует этому, поскольку чувствует, что это удерживает ее войско на самом краю. Они всегда ищут лучший способ снискать ее расположение.

Армия Ночи

В нее входит большинство вампиров Бабы Яги. Они способствуют ее политическим целям и выполняют городские операции. Также они помогают хранить Теневой Занавес, управляя бюрократическими процессами, которые должны царить на границе.

Армией Ночи руководит Виктор, могущественным вампиром, который не прощает ошибок ни себе, ни другим. Виктор был слугой Бабы Яги еще до того, как впала в торпор, и своей длительной лояльностью к ней заработал особое положение в глазах Ведьмы. Его лояльность неоспорима и не подвергается сомнениям. По слухам он разорвал свое собственное дитя за то, что тот не смог выказать Бабе Яге должное уважение, когда ее не было рядом.

Армия Ночи составлена почти из 25 вампиров, включая Виктора.

Виктор, Генерал Армии Ночи (Viktor, General of the Army of the Night)

Сир: Неизвестен

Клан: Гангрел

Натура / Маска: Джентльмен / Конформист

Поколение: 6-ое

Обращение: 3 д.н.э.

Видимый Возраст: старше 20

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 7, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 6, Интеллект 5, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 5, Рукопашный Бой 6, Уклонение 4, Запугивание 5, Лидерство 4, Хитрость 5, Вождение 3, Огнестрельное Оружие 4, Оружие Ближнего Боя (Меч) 5, Безопасность 4, Хитрость 6, Выживание 6, Бюрократия 4, Исследование 2, Лингвистика 4, Политика 3, Знания Гару 2

Дисциплины: Затемнение 4, Стойкость 3, Анимализм 3, Стремительность 4, Прорицание 2, Присутствие 4, Превращение 7

Достоинства: Совесть 1, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Человечность: 4

Сила Воли: 10

Запас Крови / Максимум за раунд: 30/6

Внешность: высокий, темный мужчина отлично сложенный. Его тело в превосходной форме. Его цепкий взгляд живой и целеустремленный, свойственный мрачному чиновнику, который может истолковать любые правила к своей выгоде.

Примечания по отыгрышу: Вы старый и усталый вампир, но выслужите Бабе Яге со всем рвением, свойственным фанатику. Ваше служение ей единственная вещь, которая мешает вам уйти на покой в землю. Если ваш враг не Гару, ему не стоит ждать милосердия. Оборотням, тем не менее, стоит хотя бы дать шанс.

Дополнительно: Баба Яга наложила на Виктора Кровавые Узы за тысячи лет до того, как впала в торпор. Он ждал все это время возможности вновь послужить ей. Он силен, а годы многое преподали ему в плане боя и выживания. Он мастерски владеет и тем и другим.

Единственной вещью, которая соперничает с его любовью к Бабе Яге, является уважение к Гару. В другой жизни, быть может, они могли бы стать друзьями. Несмотря на свои приказы, он иногда выказывает

снисходительность к Гару в битве. Баба Яга не знает об этом, и она не будет рада обнаружить ошибку Виктора.

Цитата: «Сделать это будет не просто, малыш. Здесь правлю я».

Армия Преобразования

Известная также как Армия Искажения, этот легион отвечает за вербовку новых последователей для Бабы Яги. Под их управлением можно найти все типы существ: духи, Бейны и оборотни лишь самые многочисленные.

Эта армия проверяет лояльность новичков прежде, чем отправить их служить в другие армии. Каждый новичок проходит ряд испытаний, созданных для того, что бы определить лишь одну вещь: верность Бабе Яге. На самых сильных или самых важных рекрутов накладывает Узы Крови сама Баба Яга. Финальное испытание для новичка – взглянуть в глаза духу, являющемуся Генералом Армии Искажения. Если дух посчитает рекрута неверным, его разорвут на части бойцы этой армии, а затем сожрут тело.

Старейшины Гару оплакивают потери среди воинов, потерянных в эти дня благодаря этой гнили. Они задаются вопросом: как такое может произойти. Ответ прост: Бабе Яге не нравится экологическое опустошение, которое перенесла ее земля, и иона хочет это исправить. Именно поэтому она особенно хочет видеть рекрутов – Гару на своей стороне. Вербовщики Армии Изменения предложат любому, кто хочет присоединиться, сильные стимулы для этого. Но самое главное, чем они убедили многих Гару, было то, что когда начнется Апокалипсис, Баба Яга будет на их стороне. Ей не нужен разрушенный мир. Если она это сделает, как она сможет им править? Какой Гару захочет быть на проигрывающей стороне, и многие присоединяются к армии с надеждой на победу.

Армией Преобразования управляет дух, известный как Тифон. Проявляя себя в этом мире, он выглядит как черная грозовая тучка с глазами, сверкающими желтизной молний. Тифон может заглянуть в душу того, кто

предстанет перед ним, и определить его верность Бабе Яге. Эта способность оказалась очень полезна для Ведьмы. Она жалеет, что не может сделать то же самое с Тифоном, поскольку вовсе не уверена, что его преданность настоящая.

Тифон – это тотем-инкарна.Также, он более силен, чем могут показать его характеристики. Однако он все еще имеет маленький статус как тотем; он не имеет собственного царства, поэтому вынужден довольствоваться частью царства Дедушки Грома.

Тифон – обманчивый дух, чьи силы не до конца ясны. Тифон коварен и жаждет одной лишь силы. Поэтому он играет за обе стороны. Многие стаи Повелителей Тени, впечатленные его силой, избрали его в качестве тотема. Если бы Гару открылась его деятельность, они бы отринули его, и даже зашли бы в своей мести настолько далеко, насколько смогли. Если бы группа героев нашла свидетельства предательства Тифона, и настроила Дедушку Грома против него, Тифон был бы уничтожен. См. Приложение что бы узнать характеристики Тотема Тифона.

Армия Преобразования включает Тифона, двух искаженных Гару, трех Скрагов, одной психомахии и одного соблазнителя.

Армия Войны

Это боевая сила Бабы Яги. Они способны прибыть на место, наладить командные каналы и атаковать цель в считанные часы. Армия состоит главным образом из искаженных Гару и Танцоров Черной Спирали. Есть также несколько фомори и Бейнов. Армия войны, наряду со Змеями, ответственна за иссушение каэрнов.

Во время одной из первых операций этой армии – нападения на каэрн Красных Когтей – командующий фомор пошел против приказов Бабы Яги, игнорируя ее тактические распоряжения. Танцор Черной Спирали, Кусающая-из-Тени (Snaps-at-Shadows), напал на командующего и убил его после того, как ее стая была потерянна из-за глупости фомора. Вероломный

Бейн немедленно сообщил о «мятеже» Бабе Яге. Когда Кусающая-из-Тени услышала обвинения Бейна, она пришла в бешенство и, в безумии ярости, разорвала Бейна на части.

Когда она, наконец, смогла контролировать себя, она пришла в ужас, поняв, что в припадке безумия, ударила Бабу Ягу. Древняя вампирша выглядела абсолютно невредимой и улыбнулась Кусающей-из-Тени. Прежде, чем она успела принести извинения и взмолится о своей жизни, Арун была вознаграждена званием командующей Армии Войны.

Армия войны состоит из пяти стай Танцоров Черной Спирали (всего 31), трех ренегатов Первой Команды Пентекса (6 фоморов, 9 отлично тренированных людей), одной недавно сформированной стаи Ронинов Гару (всего 4), одного вампир Бруха (Узы Крови с Бабой Ягой) и 10 Гулей (связанные кровью Бруха). Иногда Советские военные подразделения доминируются для помощи в миссиях, хотя сверхъестественные силы надежно укрыты от их взглядов.

Армия Отчаяния

Эта армия, если ее можно назвать армией, является самой малочисленной. Она также является и самой могущественной. Армия Отчаяния состоит из трех пробужденных Змеев: Грегорноуса, Шазира и Илляны. Армию Отчаяние возглавляет Грегорноус, по крайне мере до тех пор, пока не будет пробуждена Рустайн.

У этой армии есть три первичных функции: иссушение каэрнов, поиск их спящих братьев и поиска Яйца с Душой Кощея. Они весьма успешно справляются с первой задачей, но полностью провалились в последних двух.

Пока что Баба Яга удовлетворена успешными набегами Змеев на каэрны, но если вскоре они не найдут яйцо, то могут обнаружить что клыки Бабы Яги пробьют даже их толстые шкуры.

Армия Тайного

Армия Тайного – единственная фракция в силах Бабы Яги, которая нечувствительна к внутренним разногласиям. Армия состоит из магов, которых она обратила на свою сторону; на большинство из них наложены Узы Крови.

У них есть одна главная обязанность: содержание и постепенное укрепление Теневого Занавеса. Они также были призваны помочь Армии Отчаяния в поисках Кощея, но до сих пор эти поиски не принисли ничего.

Джозеф Стрэнвич – лидер Армии Тайного. Он – маг Небесного Хора, преданный старой России и власти Православной Церкви. Он стал рабом Бабы Яги, и она убедила его, что все, что он делает для нее, поможет Церкви возродить вою великую славу и силу. Его ум был настолько отравленным этой ложью, что он вызвал демона по имени Базариэль, Кровавого Англела, который слал Генералом Армии Пустоты.

Многие из волшебников Армии Тайного видят в этой войне свой идеальный шанс сломать статическую реальность и позволить вернутся части динамизма. Только Баба Яга достаточно могущественна для того, что бы помочь им в этом, по крайне мере они так считают. Бабе Яге это не нужно. Победа над статической реальностью лишь придала сил ее потенциальным врагам.

Армия Тайного включает в себя Часовню из трех магов Небесного Хора (включая Стрэнвича), одного Толкователя Грез и Часовню из четырех Вербена.

Тамара Андреева (Tamara Andreeva)

Натура / Маска: Провидец / Фанатик

Эссенция (*): Динамическая

Традиция (*): Вербена

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Атлетизм 2, Рукопашный Бой 2, Уклонение 1, Экспрессия 4, Знание Улиц 2, Хитрость 4, Знание Животных 1, Вождение 2, Огнестрельное Оружие 3, Лидерство 3, Хитрость 2, Выживание 3, Гербализм 3, Лингвистика 3 (русский, английский, французский), Медицина 2, Оккультизм 4 (магия Вербена), Политика 1, Ритуалы 2 (Вербена России)

Дополнения: Союзники 3, Аватар 2, Контакты 3

*Сферы**: Связи 2, Силы 3, Жизни 3, Прайма 1, Духа 2

Сила Воли: 7

*Арете**: 4

*Квинтэссенция**: 10

*Парадокс**: 6

* Это характеристики из ***«Mage: The Ascension»***. Для простоты можно считать, что магия Тамары позволяет ей исцелять раны (как Касание Матери) или болезни, призывать простейшие элементы, такие как огонь, ветер или электричество, видеть вещи на огромном расстоянии, говорить с духами и менять свою внешность. Ее Запас Бросков для этих эффектов 4 если эти эффекты «совпадательные», т.е. могли бы произойти и сами по себе, или 3, если эти эффекты «вульгарные» или очевидно сверхъестественные. Считаем, что трудность для этих бросков примерно 7, в зависимости от того, что она пытается сделать. Отметем, что маги в большинстве случаев стремятся избежать «вульгарных» эффектов.

Внешность: Низкорослая молодая женщина среднего телосложения, со смуглыми чертами лица, большими коричневыми глазами и прямыми черными, спускающимися почти до пояса, волосами. У Тамары уверенный, звонкий голос, и, несмотря на низкий рост, она выглядит величественно. Она одевается в обычную крестьянскую одежду, предпочитая более

традиционный российский взгляд на современную Западную моду. Тамара фокусирует большую часть своей магии через кинжал, шишковатую деревянную палочку или мешочек трав, которые она рассеивает по ветру. Хотя ей только 24, глаза отражают мудрость, не свойственную ее возрасту.

Примечания по отыгрышу: Годы, которые она провела скрываясь, научили ее быть осторожной. Незнакомцам нельзя доверять, а секреты нельзя открывать никому. Прикройте свои сомнения пеленой тайны, сделайте вид, что вы знаете больше, чем есть на самом деле. Как Вербена, вы остро чувствуете священное среди плотского. Следуйте за своими инстинктами, но всегда имейте позади себя запасной выход. Вы всегда доверяли духам земли больше, чем кому бы то ни было, но теперь вы обнаружили, что даже им нельзя верить.

Дополнительно: Бабушку Тамары, ведунья, которую звали Андреева, забрало КГБ. Молодая Тамара поклялся продолжать начатое старой женщиной обучение. Ковен Андреевой, Вольничья (Volinchaya), нашел ее и почувствовал в ней потенциал. Тамара в скорее Пробудила возможности мага, изучила пути магии и взяла себе магическое имя ее бабушки. Когда вслед за гласностью пришли социальные свободы, Вольничья с готовностью повела местных жителей навстречу новой эре, опираясь на духовное наследие старой России… очень старой России.

За ковеном охотилось КГБ, но он скрылся в Сибири. Они медленно распространяют вероисповедание Земли, крови и духа. Красноречие и природная харизма Тамары привели в круг многих новообращенных.

Когда Бабушка Россия появилась и заговорила с ведуньями, она объяснила им, что они должны сделать что бы помочь Родине. Кабал направил все свои усилия и энергию на сплетение Теневого Занавеса, наблюдая за посторонними и убирая случайных агентов КГБ.

Вольничья популярна среди людей своего региона, но Тамаре неспокойно. В видениях ей является искорёженная земля теней и призраков, которые омрачают сон слабых. Все еще оставаясь верной Бабушке России,

Тамара начала сомневаться в деятельности своего ковена. Если кто-нибудь сможет представить Тамаре доказательства того, что ее действия приносили земле больше вреда, чем пользы, она могла бы стать отличным союзником

Армия Пустоты

Следующая, после Армии Отчаяния, самая малочисленная, но продолжающая расти, армия. Она состоит из самых темных и чуждых духов под командованием Безариэля, демона.

Их задача состоит в том, чтобы захватывать духов и высасывать из них энергию, требующуюся Бабе Яге для ее Тауматургических ритуалов в питания Змеев. Столкновения с этой армией редки, поскольку она большей частью обитает и действует на другой стороне реальности, в темных царствах Умбры.

Баба Яга не настолько глупа, что бы полагать, что у ее демона нет собственных целей. Она просто работает с ним в данный момент, понимая, что, возможно, ситуация вскоре изменится. Демон делает свою работу с энтузиазмом и эффективно, но Баба Яга все еще не может понять его собственные интересы.

Сам Безариэль – прекрасное создание с лицом, внушающим доверие и мысли о его простодушие. Это делает его мучительное внимание к своим жертвам еще хуже. Он никогда не бывает один, всегда путешествуя в компании четырех слуг, которые сам создал. Эти существа называют Исчезающими (Fades).

Они кажутся высокими, тонкими человекообразными тенями. Каждый облачен в темно-серые одежды и имеет при себе длинный, тонкий меч. Хотя мечи кажутся хрупкими, настолько, что могли бы сломаться при касании, они неоднократно доказали всем усомнившимся, что достойны боя. Любой, кто угрожает Безариэлю, вскоре обнаружит, насколько они эффективны.

Исчезающие могут в любой момент по своему желанию стать невидимыми. Некоторые Гару утверждают, что Исчезающие не просто

становятся невидимыми, но фактически прекращают существовать. В не зависимости обстоятельств, даже когда несомненно, что Базариэль находится в одиночестве, Исчезающие рядом.

Безариэль, «Кровавый Англе» (Bezariel, «Blood Angel»)

Атрибуты: Сила 9, Ловкость 8, Выносливость 7, Обаяние 4, Манипулирование 6, Внешность 8, Восприятие 5, Интеллект 8, Сообразительность 8

Способности: Атлетизм 5, Рукопашный Бой 5, Уклонение 5, Хитрость 5, Запугивание 5, Оружие Ближнего Боя (Меч) 4, Исполнение 3, Скрытность 6, Выживание 4, Оккультизм 8, Пытка 9.

Ярость 7, *Сила Воли* 10, *Гносис* 10

Уровни Здоровья: у Безариэля 13 уровней ранения: ok/ok/-1/-1/-1/-l/-2/-2/-2/-3/-3/-4/недееспособен.

Базариэля обладает физической формой (Физические Атрибуты и Уровни Здоровья) в Умбре; он не дух, а принадлежит к существам, созданным как из духа, так и из материи.

Способности:

- *Телепортация.* Безариэль может переместиться в любое место, которое видит, в мгновении ока. Что бы сделать это, он должен сконцентрироваться на незначительное время; в результате, любое действие после телепортации имеет сложность +2 для него. Телепортация занимает одно действие.
- *Дематериализация*. Концентрируясь один раунд, Безариил может практически прекратить своё существование. Только магия, обряды и ритуалы могут воздействовать на дематериализовавшегося демона.
- *Создание Исчезающих*. Безариэль может создать до четырех телохранителей. Требуются один весь день и ночь на каждого Исчезающего. Требуется живое тело сверхъестественного или Пробужденного существа (оборотня, мага, фомори, и т.д.; вампиры или зомби не могут быть

использованы, поскольку уже мертвы). Процесс является чрезвычайно болезненным и приводит к обретению определенных способностей и полной потере личности и самосознания. Характеристики Исчезающих приведены ниже.

- *Духовный Резерв.* Эта способность позволяет Безариэлю хранить энергию своих жертв для Бабы Яги. Демон убивает дух и хранит эссенцию духа (Силу или Гносис) в маленькой стеклянной сфере, которая, когда наполнена, начинает светиться. Безариэля поразило то, что он может просто пойти в Земной магазин и купить там сотню этих полезных стеклянных сфер.
- *Засечь Эссенцию.* Безариэль может обнаружить любого духа поблизости, у которого есть Власть или Гносис.
- *Призыв Меча.* Безариэль, и его Исчезающие, могут вызвать свои мечи в действительность из неоткуда. Призванный меч очень длинный и тонкий, приблизительно пять футов (1,5 метра) в длину и один дюйм (2,5 сантиметра) в ширину. В темноте они пылают бледно-синим. Это магические клинки, они наносят усиливающиеся повреждения. Безариэль призывает более сильный меч, чем Исчезающие; его клинок наносит Сила + 4 урона. Меч прекращает существование, если его выбросить или выронить. Призыв меча времени не занимает.
- *Регенерация.* Безариэль восстанавливает один уровень повреждений за раунд. Он может также поглощать усиливающиеся повреждения своей Выносливостью.

Внешность: самый красивый молодой человек, которого можно представить.

Примечания по отыгрышу: Вы мастер пыток. Это – одно из немногих удовольствий, доступных вам. Вам также нравится наблюдать, как другие смотрят на вас со смесью благоговения и ужаса. Вы ужасны, еще более ужасны, чем они думают.

Вы уважаете Бабу Ягу, создание зла, наделенное целью. Возможно уважение – неверный термин. В конце концов, у нее есть сила, достаточная, что бы убить вас, но вы не позволите этому произойти.

Вы всегда улыбаетесь своей самой сладкое улыбкой, когда собираетесь убить. Вы – Ангел Крови, убийца с лицом невинности. У них есть все причины бояться...

Исчезающие

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 0, Манипулирование 0, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 2, Рукопашный Бой 3, Уклонение 3, Запугивание 4, Оружие Ближнего Боя (Меч) 5, Хитрость 6

Уровни Здоровья: Исчезающие не чувствуют боли какого-либо вида. В результате их Уровни Здоровья выглядит следующим образом: ok/ok/ok/ok/-1/-1/-1/-l/-3/-3/-3/-5/недееспособен.

Для того чтобы убить Исчезающего, требуется сначала обездвижить Безариэля. Если здоровье Исчезающего доходит до уровня обездвижен, он остается таковым до следующей ночи, во время которой воскресает и начинает регенерироваться.

Способности:

- *Дематериализация.*
- *Телепортация.*
- *Призыв Меча.*
- *Слияние с Тенью.* Исчезающий становится невидимым всякий раз, когда вступает в тень, размером с человека или больше; тень должна быть темной.
- *Тишина.* Исчезающие является сверхъестественно тихими существами. Они не издают звуков, когда двигаются, и даже в бою, никаких звуков, когда Исчезающий наносит удар.

- Регенерация. Исчезающий восстанавливает один уровень здоровья за раунд если не находится под прямым ярким светом.

Отметим: Исчезающие созданы из все еще живых тел сверхъестественных существ. Они в целом обладают всеми Физическим Атрибутами того существа, из которого были сделаны. Если существо, послужившее основой, имеет несколько форм, например оборотень, он всегда будет появляться в своей человеческой форме и никогда не сможет менять облик вновь.

Все Исчезающие Безариэля были когда-то Гару Потомками Фенрира. Им не повезло настолько, что они столкнулись с демоном во время его первого визита к Бабе Яге.

Примечания по отыгрышу: Вы не говорите. Вы видите все вокруг себя. Вы наблюдаете. Вы ждете. Когда разрешают, вы убиваете. Это – все. Большее – это помнить, помнить – это пережить всё вновь.Вы наблюдаете. Вы ждете.

Глаза (The Eyes)

Глаза держат Бабу Ягу в курсе всего, что происходит. Всего. Глаза – группа детей Бабы Яги и фанатично преданных ей вампиров. Они рассеяны по всем ее армия, шпионя за ее последователями. Они используют свои способности по сбору информации для того, чтобы предупредить ее относительно любой угрозы. Ничто не может от них укрыться. Их контролирует детя Бабы Яги, Сергей Вошков, и все они столь же безжалостны, как он.

С помощью Глаз держит своих людей в узде и наблюдает за своими врагами. Никто в мире не защищен от ее шпионов, в особенности Гару.

Сергей Вошков, Глаз Бабы Яги (Sergei Voshkov, The Eye of Baba Yaga)

Сир: Баба Яга

Клан: Носферату

Натура / Маска: Фанатик / Аутист

Поколение: 5-ое

Становление: 1991

Видимый Возраст: 68

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 0, Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6

Способности: Бдительность 5, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Запугивание 6, Лидерство 5, Хитрость 5, Знание Животных 1, Вождение 4, Этикет 3, Огнестрельное Оружие 5, Оружие Ближнего Боя 3, Безопасность 5, Хитрость 5, Выживание 3, Бюрократия 3, Исследование 6, Лингвистика 5, Оккультизм 1, Политика 5.

Дисциплины: Затемнение 7, Могущество 4, Доминирование 4, Стойкость 2, Прорицание 4, Стремительность 1, Тауматургия 1, Анимализм 4, Превращение 2

Достоинства: Совесть 0, Самоконтроль 5, Храбрость 5

Человечность: 1

Сила Воли: 10

Запас крови / Максимум в раунд: 30/6

Внешность: Чрезвычайно уродливый старик, который все еще в хорошей форме. Он скрывает свое лицо за поднятым воротником, темными очками и большой шляпой.

Примечания по отыгрышу: Вы – дитя одного самых сильных вампиров на земле. Ваша верность сиру непоколебима, поскольку ничто больше не может предложить вам такую силу, как нынешняя нежизнь. Вы по своей природе с подозрением относитесь ко всем, кто работает вместе с вами. Лишь ваши самые доверенные агенты знают больше, чем им абсолютно необходимо знать. Вы ничему не позволите остановить ваше господство над Россией.

Дополнительно: На мутной шахматной доске Европы времён холодной войны любили расставить фигуры множество сильных игроков. В шпионском сообществе выделялся один человек. Сергей Вошков был главным агентом КГБ и, безусловно, самый пугающе – эффективным шпионом в этом бизнесе. С MI5, ЦРУ и многими другими агентствами, наступающими ему на пятки, великий шпион проходил через любые препятствия на своем пути, оставляя за собой след исчезновений и жестоких убийств. Во взрывоопасном мире жестокости и зверств, Сергей Вошков был, безусловно, худшим.

Вошков стал легендарной фигурой уже к концу 1980-ых. В огромном количестве ходили слухи о его мерзких деяниях. К сожалению, Сергей никогда не оставлял свидетелей, обладающих какой- либо информацией. С новым десятилетием произошла перемена – решительная, страшная перемена. Этот омерзительный Горбачев льстил империалистическому западу и законсервировал могучее КГБ. Его некогда сильного средства порочности и террора больше не было. Отставка не сулила Сергею Вошкову ничего хорошего.

За многие годы работы на КГБ Вошков очерствел, и теперь мало что может заставить его проявить эмоции. С некоторым трудом, он сохранил достоинство, когда Ведьма материализовалась в темном углу его элегантного кабинета. В России каждый слышал сказки о Бабе Яге, но это не значит, что верит им. Истории можно отбросить как чушь из Царских времен или крестьянское невежество, но ничто не может прогнать саму Ведьму. Вошков собрал все свое достоинство, посмотрел в ее холодные злые глаза и стал ждать того момента, когда железные когти разорвут его тело.

Вместо смертельной агонии Вошков услышал успокаивающие слова. Она говорила с ним. Ее голос проникал в его душе со звуком рушащихся скал, но ее слова дали ему цель. Она нуждалась в Генерале, ком-то, верном Родине. Мать России призвала его возглавить армии ночи, стирая старые порядки и освобождая землю для людей. Жажда цели Вошкова поглотила

его. Она всё-таки предложила другой инструмент, пусть он и мог стоить ему вечности. Вошков стал ее дитем.

Вошков служит Бабе Яге повсюду в своих странствиях; он ее Глаз. Его огромное смертное мастерство в шпионаже и войне, объединенное со сверхъестественными возможностями, дарованными ему Каином, сделали Сергея Вошкова смертельным противником.

Цитата: «Вы не можете скрыться, товарищ. Я всегда найду вас».

Кощей

В стародавние времена, на заре войны с Геей Вирм проник в реальный мир, чтобы завладеть им. Отважные Гару набросились все как один и вцепились в руку Вирма. Вирм закричал и отдернул свою руку, вытаскивая ее через трещину в мирах, куда Гару не могли последовать за ним. Гару упали с оторванной руки и разорвали ее на части, но они не могли уничтожить ее окончательно.

Как только пальцы были откушены, они, извиваясь, расползлись в разные стороны, и Гару пришлось разделиться для того, чтобы преследовать их. Как только каждый палец был вновь пойман и еще раз разорван, отделились когти. Когда они коснулись земли, они приняли человекообразную форму и побежали в разные стороны. К этому времени Гару уже слишком устали, чтобы продолжать погоню, и все когти затерялись в мире.

Прошли годы, и когти вернулись для того, чтобы творить злосчастья. В их основе лежало проявление Вирма, физическая основа его первого проявления в мире материи, и они, таким образом, были практически несокрушимы для любой силы. Но Гару смогли, через великие подвиги и магию земли, запереть их в предметах. Геру все еще рассказывают сказки о Когтях, пугая щенков вокруг походного костра поздно ночью. Они также готовят щенков к тем страшным дням, когда Когти смогу вырваться из сковывавших их предметов.

Один из Когтей – Нарлзус (Narlthus), Коготь, сбежавший на Север и терроризировавший ледяной мир. Он был, в конце концов, заперт в звездном камне, упавшем с неба, и остается там по сей день. Однако камень попал в руки Танцоров Черной Спирали, которые упорно трудятся над тем, что бы освободить Коготь из его скорлупы. (См. Обряд Прохода (Rite of Passage) для дополнительных деталей). Гару говорят, что Нарзлус был Когтем большого пальца, когтем Зверя Войны.

Другой Коготь, имя которого забыто, тщательно охраняется в Септе Видений Прошлого (Sept of Bygone Visions), каэрне Черных Фурий на Средиземном море. Почти никто из Гару во всем мире сегодня не знает, что он там, и никто не знает, какой предмет из огромного набора, хранящегося в септе, содержит Коготь.

Идут споры о числе Когтей; некоторые говорят, что их пять, но другие утверждают что, как у драконов, у Вирма всего четыре пальца, считая большой. Независимо от этого, один (или два) Когтя были забыты миром.

Последний, и по разным причинам самый пугающий Коготь, Кощей, Коготь Первого Пальца, «Тот-Кто-Указывает».

Когда Кощей затерялся в мире, он бежал на Восток, в те земли, которые станут Россией. Но он был найден величайшим из детей Геи, Серебряным Клыком, который заточил Кощея в драгоценный камень, названный Яйцом Души (Soul Egg), помешав ему когда-либо вновь странствовать по миру.

Время шло, мир менялся. Новое зло и порча поглотила землю вокруг Кощеева яйца. В конце концов, Кощей почувствовал, как к нему взывают сквозь тьму, и Кощей принял предлагаемый путь и предлагаемую плату. Благодаря силе Бабы Яги и ее предательству Геи, Кощей Бессмертный вновь пришел в мир.

Кощей бежал из заточения и вступил в бой с Абсимилардом, древним Носферату. Хотя Абсимилиард устал от битвы со Змеями, Кощей не был на

пике своих сил, поскольку только выбрался из ловушки, в которой пробыл века.

Никто не знает настоящего исхода той битвы. Кощей был единственным, кто вернулся оттуда, но слухи говорят, что они и Абсимилиард заключили сделку, порочный договор, по которому Абсимилиард, который может пережить многие поколения, освободил бы Кощея из любого последующего удачного пленения в будущем. Те, кто слышал о подобных вещах, дрожат от одной мысли об этот договоре, договоре, который, если будет выполнен, гарантирует и Апокалипсис, и Геену.

Кощей терроризировал Россию многие годы, и легенды о нем все еще рассказывают как сказки сегодня. Но Серебряные Клыки вновь заманили и схватили Кощея, очередной раз заточив его в Яйце Души..

С пробуждением Бабы Яги, Кощей получил ограниченную форму сверхъестественной осведомленности, хотя он все еще не может общаться с внешним миром. Кощей знает, что заперт в ловушке, и он знает, что Баба Яга, в конечном счете, найдет его и освободит.

Если местоположение Яйца Души будет найдено, все еще понадобится время для того, что бы освободить Кощея. Однако когда он освободится, у мира будут большие проблемы. Кощей – коготь Пожирателя Душ, и в силу этого, он может найти способ возродить Вирма Поглотителя (Consumption Wyrm), который сможет пожрать души всего мира. Это, действительно, был бы Апокалипсис.

Освобождение Кощея

Освобождение Кощея практически гарантированно вызовет Апокалипсис, начав с цепи событий, которые приведут к освобождению других Когтей. Следующая информация предназначена Рассказчику, хотя события никогда не должны до этого дойти. Не желательно, что бы Рассказчик позволили Бабе Яге – или кому бы то ни было – найти Яйцо

Души. Его нельзя обнаружить Чутьем Вирма или любым другим сверхъестественным чувством; если верить гаданиям, это просто драгоценный камень.

На любой из стадий, приведенных ниже, события могут быть предотвращены храбрыми Гару, и процесс будет остановлен. Молитесь, что бы так и произошло.

Стадии

1. Обнаружение Яйца Души

Драгоценным камнем владеет маленькая группа Теургов Уктена в Сибири. Их единственная задача состоит в том, чтобы охранять Камень Души. Они знают, что Кощей зашевелился, хотя и не знают, что причиной этому является Баба Яга. Когда они узнают об этом, может быть слишком поздно. Даже другие Уктена не знают, где живет эта маленькая секта «Стражей бэйнов» (Banetenders), и найти их будет очень непросто.

2. Взлом Яйца

Когда камень будет получен, взломать его будет очень сложно. Когда Баба Яга получит его, она может использовать древнее заклинание, которое знает только она. Однако, оно требует сначала омыть камень в крови 10 героев Серебряных клыков (каждый с Чистотой Крови 4 или больше). Баба Яга преодолеет это препятствие, когда настанет время, но сначала ей нужно найти камень.

Есть второй, более простой, метод взломать яйцо, хотя никто (включая Бабу Ягу) о нем не знает. Обычный смертный должен проглотить камень. Это, фактически, лучший метод, поскольку, в не зависимости от того, как он будет освобожден, Кощею понадобится вселиться в смертное тело. Если драгоценный камень проглотят, у него будет уже одно готовое.

3. Кощей Свободен

Кощею будет нужно тело. Как только у Бабы Яги будет камень, она начнет искать по всей России идеально тело для Кощея. Если это –

оборотень, пусть будет так. Тело должно быть мертвым, но в отличном состоянии (мертвым недавно). Когда Кощея освободится, он овладеет телом, и оно станнит им.

Ему все еще понадобятся месяцы для того, что бы полностью вернуть себе силу. Тем не менее, он силен во всех стадиях. В течение первых трех месяцев его можно рассматривать как очень сильного и ловкого феректои (ferectoi). В течении следующих восьми месяцев его связь с землей будет усиливаться; он получает силы элементаля Вирма, по одной за каждые два месяца, до тех пор, пока не обретет все их способности. В течение следующих шестнадцати месяцев он наращивает силы, получая множество Даров и Чар духов. В конце этого периода он возвращает себе все силы и больше не может быть описан игровыми характеристиками.

Если Кощей освобождается без тела, он принимает форму уродливого, низкого человека, и будет столь же слаб, как обычный смертный. Его потребуются девять месяцев, чтобы вырастить тело феректои и начать стадии развития, перечисленные выше. В это время его можно легко убить.

Кощей может быть убит прежде, чем он наберет полную силу; тогда он дожжен начать весь процесс снова.

4. Пустое Яйцо

Даже будучи освобожден из Яйца, Кощей все еще соединен с ним. Драгоценный камень связан с ним особым образом, и все, что произойдет с Яйцом, отразится на Кощее. Поэтому Баба Яга спрячет драгоценный камень в тщательно охраняемом месте. Однако она боится, что если доверит его одному из своих людей, то может потерять. Она спрячет его в избушке на курьих ножках.

Все, что произойдет с яйцом, отразится и на Кощее, но камень неразрушим, и, поэтому, Кощей бессмертен. Ядерный взрыв не повредит драгоценному камню, хотя оно станет очень горячим (не силшком комфортно для Кощея) и радиоактивным (сделает его опасным для других).

Кощей не может сам дотрагиваться до камня; если он касается его, то теряет все свои силы до тех пор, пока остается с ним в контакте. Он должен доверить Бабе Яге хранение камня.

Единственный путь, в конечном счете, остановить Кощея состоит в том, что бы забрать камень к Малфеас и бросить его в вихрь, бушующий там.

Однако, как только драгоценный камень попадет в Малфеас, он становится маяком для каждого находящегося там Бейна, которые будут сражатся для того, что бы забрать яйцо себе. Если его удастся выбросить в вихрь, то Кощей будет уничтожен, в не зависимости от того, находится он сейчас в яйце или нет.

Драгоценный камень можно также бросить в Бездну (Abyss), где он благополучно и исчезнет – ведь так? Теурги Уктена обсуждали этот вопрос многие годы. Бездна, по слухам, может быть бездействующим Пожирателем Душ; если Кощей на самом деле Коготь Пожирателя Душ, тогда бросок камня в Бездну может стать катастрофическим. Никто не может сказать наверняка...

5. Цепная реакция

Если Кощей будет освобожден, и ему позволят набирать силу, он начнет искать и освобождать других Когтей. Он найдет Нарлзуса сразу же, но поиск остальных может занять его надолго. Ему, однако, не нужен сильный обряд для того, что бы освободить Когти; он может использовать свои собственные руки.

Как только Когти освободятся, они начнут освобождать все виды Бейнов (таких, как Катаклизм в Сан-Франциско). Эта активность, вероятно, пробудит спящих Патриархов (если они существуют). Это приведет к одной из версий Геены.

Не советуем Рассказчику позволять своей хронике добраться до этой точки, если только он не хочет отыграть одну из версий Апокалипсиса. Если персонажи игроков не смогут победить Кощея на какой-либо из стадий, тогда Рассказчик может позволить им играть очень сильными персонажами одну

историю, например за первую Серебряную Стаю Нации Гару, у которой был бы шанс выстоять против Кощея тогда, когда остальные падут.

Вампиры

Как и Сородичи Европы, вампиры России организовались в сильные альянсы. Однако эти организации имеют мало общего с Камарильей, Шабашем или Инконю. Вместо этого они или верны определенной личности, такой как Баба Яга или Дурга Син, или являются частью независимой группы сепаратистов.

Силы Бабы Яги

В настоящее время, силы Бабы Яги контролируют большую часть России. Они хотят изолировать Россию от внешнего мира.

К этому моменту им удалось взять под контроль СМИ. Они препятствуют любым сообщениям о сверхъестественной активности достигнуть западного мира или предупредили Гару или Сородичей за приделами России о планах Бабы Яги. Их контроль над СМИ позволяет им скрывать многое из того, что происходит внутри страны.

Они также полностью контролируют въезд и выезд в страну, так же, как перемещения в приделах страны. Любой Гару, Сородич или маг который попробует покинуть страну, внезапно обнаружит, что их транспорт не сможет пересечь границу. Могут произойти удивительные «совпадения», например, кончиться бензин или сломаться двигатель. В этом виноват Теневой Занавес.

Чтобы гарантировать то, что они не потеряют контроль над СМИ и транспортом, силы Бабы Яги медленно занимают российское правительство, давая взятки чиновникам и назначая своих людей на важные позиции

Силы Дурга Син

Главный конкурент Бабы Яги в борьбе за власть в России – Дурга Син. Она объединила своих детей, Равнос, в схватке с силами вторжения «Ужасной Ведьмы». Они имели весьма умеренный успех в борьбе со злобными ордами Бабы Яги.

Хотя их иллюзии очень сильны, они очень дезорганизованы. Даже с Дурга Син, сильным лидером, Равнос очень трудно дисциплинировать. Кроме того, их забота и уважение к Российской Земле ограничивает их в использование более разрушительных методов

Сепаратисты

Хотя сепаратисты пытаются не вмешиваться в войну между Бабой Ягой и Дурга Син, они, в действительности, служат одной из сторон. Например, Вентру, который очень гордился своей независимостью, служил пехотинцем в схватках Дурга Син. Он был захвачен и отослан назад к Равнос для самоубийственной атаки. К сожалению, он погиб не сразу, а его витэ хватило на то, что бы исцелить пострадавших неонатов.

Благодаря судьбе этого Вентру они поняли, что недостаточно сильны даже для того, что бы защитить свою собственную кровь. Есть русская поговорка – «птицу, которая сидит на заборе во время сражения, пристрелят». Равнос поняли, что это правда.

Постепенно сепаратисты присоединились к одной из сторон. У них разные причины, но большинство присоединилось к Бабе Яге ради возможности неистовствовать, или стали союзниками Дурги Син ради укрытия и надежды покинуть Россию.

Дурга Син (Durga Syn)

Сир: Неизвестен

Природа / Поведение: Нянюшка / Мученик

Поколение: 7-ое

Клан: Равнос

Становление: 923 н.э.

Видимый Возраст: 42

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 5, Обаяние 6, Манипулирование 3, Внешность 4 (1), Восприятие 4, Интеллект 6, Сообразительность 6

Способности: Бдительность 6, Атлетизм 3, Рукопашный Бой 3, Уклонение 3, Эмпатия 4, Запугивание 2, Лидерство 4, Хитрость 4, Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное Оружие 2, Оружие Ближнего Боя 5, Безопасность 4, Хитрость 4, Выживание 6, Бюрократия 2, Исследование 5, Лингвистика 6, Оккультизм 4, Политика 2

Дисциплины: Затемнение 6, Могущество 2, Доминирование 4, Стойкость 6, Анимализм 6, Химерия 6, Тауматургия 3

Достоинства: Совесть 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5

Человечность: 7

Сила Воли: 10

Запас Крови / Максимум за раунд: 20/5

Примечания по отыгрышу: Вы несете ответственность за людей России. Вы должны защитить их от угрозы, которую представляет Баба Яга. Даже притом, что цель Ведьмы состоит в том, чтобы вернуть магию в Россию, вы должны противостоять ей. После того, как магия вернется, какие отвратительные преступления совершит Ведьма? Чему-либо столь злому, как Баба Яга, нельзя позволить продолжать свою нежизнь.

Дополнительно: До того, как Баба Яга впала в торпор, до того, как силы Христианства заполнили Родину, Дурга Син служила Богине Матери и людям России. Как только она получила знание и мудрость, она захотела использовать свою веру для того, что бы поддержать колосья во время бури и успокоить холода в самые жестокие морозы.

Ее красота и сила привлекла к Дурга Син внимание древней ведьмы, Бабы Яги. Ведьма была когда-то последовательницей Богини Матери, и она

замыслила сделать Дурга Син своей слугой. Баба Яга направило свое грязное, пропитанное кровью дыхание на землю, останавливая рост колосьев и уничтожая домашний скот. Поскольку Дурга Син изо всех сил пыталась обнаружить причину ужасного упадка земли, Баба Яга пришла к ней и предложила решение. Баба Яга также предложила ей золотое яблоко мудрости и вечной жизни. Польщенная вниманием, Дурга Син поблагодарила Ведьму за доброе предложение, но сказала, что не может принять этого. РазЯростьанная таким пренебрежением, Баба Яга поклялась уничтожить Дурга Син и ее людей. Ведьма наложила сильное проклятие на Дурга Син, лишив ее красоты и молодости.

По воле Бабы Яги армии христиан прошли по земле Матери Россию, растоптав религию Богини своими сапогами. Несмотря на все усилия, Дурга Син не смогла сделать ничего для того, чтобы спасти свою Богиню.

Карга явилась вновь и предложила ей объятия бессмертия. Русские равносы не стали стоять в стороне, пока слуга народа подвергалась таким мучениям, и вырвали Дургу Син из лап самой омерзительной твари во всей Матушке-Руси. Своим мастерством в искусстве иллюзий равносы создали армию воинов-христиан, которые отвлекли внимание Бабы-Яги. Пока карга разбиралась с христианизацией Руси, равносы дали Дурге Син становление.

Используя свои новые способности для того, что бы усилить и без того мощную магию, Дурга Син противостояла отвратительным планам Бабы Яги. После того, как Баба Яга впала в торпор, Дурга Син сконцентрировала свои силы на том, что бы противостоять планам Носферату

Цитата: «Смотрите сквозь иллюзии. Там вы сможете найти истину».

Глава Пять:
Проблемы и Интриги

Проблемы

В России много проблем. А у Гару их еще больше. Как и остальная часть мира, Россия страдает от загрязнения окружающей среды. Однако эта проблема в Росси приняла доселе невиданные масштабы. Бейны Радиации обитают вблизи школ. Бейны Нефти живут в нефтяных озерах, раскинувшихся на многие мили. Окружающая среда в России одна из худших на планете. Это – прямой результат продолжающейся политики экоцида.

Помимо проблемы с Бейнами на данной территории, есть и другие духи, бродящее по России. Российская земля долгое время была домом духов. В старые дни, духи были отличным подспорьем для Гару, помогая сохранять землю в состоянии баланса, но с распространением загрязнения в России, эти духи сами оказались заражены; многих из них теперь служат Вирму.

Это лишь одна из проблем, с которым каждый день сталкиваются Гару. Еще существуют «обычные» проблемы, вроде Танцоров Черной Спирали и других прислужников Вирма. В России, однако, действительно есть дополнительные проблемы, многие из которых уникальны.

Одна из таких проблем состоит в том, что каэрны России теряют свою силу. До недавнего времени никто не знал почему. Это великая потеря для Гару, поскольку без этих мест силы их положение в войне, которую они ведут, становится еще хуже.

Источник иссушения каэрнов является самой большой из проблем, стоящих теперь перед Гару России. И этот источник – Баба Яга. Гару подозревают, что она иссушает их каэрны ради силы, планируя захватить остальную часть мира. Они правы лишь отчасти.

Постороннему наблюдателю может показаться, что большинство людей России – рабы Вирма. Они вели всеобщую войну со своей планетой и даже дошли до того, что сбросили атомные бомбы на собственную землю. Это впечатление не верно. Как и у всех людей, у Российского народа есть лидеры и, в этом случае как раз большинство, эти лидеры – пешки Вирма.

Опустошение Вирма

And not I, Misery, alone, but all my relatives,
and there is a godly race of them:
we are all gentle and insinuating,
And he who joins our family will end his days among us!
– Misery-Luckless-Plight, anonymous Russian poem, 17th century[29]

Далее приведен список экологических бедствий России и их влияние на Российских Гару. Сверхъестественная опасность, которую теперь представляют эти места, может стать основой для множества историй.

- Некогда заселенная территория вокруг Чернобыльской атомной электростанции сейчас высоко радиоактивна и является домом многочисленных атомных элементалей и радиационных Бейнов. Это место также стало новой Ямой Танцоров Черной Спирали.
- Нефтяное пятно в Сибири заставляет большинство других нефтяных пятен выглядеть незначительными. Нефть занимает территорию почти в 28 квадратных миль (45 кв. км) со средней глубиной в шесть футов (1,83 метра). Оно теперь может считаться озером. Его появление – результат

[29] ...Не одно я, Горе, – еще сродники,
а вся родня наша добрая;
все мы гладкие, умилные;
а кто в семью к нам примешается, –
ино тот между нами замучится!
– Повесть о Горе-Злосчастии, анонимная русская поэма XVII века

прорыва нефтепровода, проходящего через эту область. Причина утечки все еще неизвестна.

Нефтяное озеро отныне является домом одного из самых больших собраний Бейнов на планете. Что вполне логично, большинство из них – Бейны Нефти. Однако обилие других, менее типичных, Бейнов – таких как бейны-производители – делают эту область настоящей загадкой. Никто на сегодняшний день не знает, почему Бейны собираются там в таком количестве.

- Волга – основная транспортная артерия России, а её воды дарят работающим на ней людям пропитание и средства к существованию. Теперь духи могучей реки кричат в агонии. Вода стала бурой от грязи человеческих отходов там, где некогда текла чистая вода. Рыбы, которая все еще водится в реке, непригодны в пищу. А те, которые были заражены Вирмом, еще хуже. Контактировать с водой Волги опасно, хотя там все еще работают люди и даже ловят рыбу. Вода является носителем многочисленных болезней, в дополнение к прочим опасностям.

Гару боролись за спасение этой реки, но это не принесло ничего хорошего. Под руководством Вирма река теперь дом для великого множества существ, которые когда-то были рыбами, а Бейны болезни и загрязнения считают эту область своей собственностью. Сильные речные духи, которые некогда помогали и Гару, и людям, теперь или в союзе с Вирмом, или настолько слабы от осквернения, что уже не могут сопротивляться порче.

Это лишь некоторые из экологических проблем, связанных с Вирмом, что стоят перед Российской землей и ее защитниками. Самая земля России загрязняется Вирмом, а Гару все еще настолько заняты попытками бороться с этим, что не могут увидеть еще большое бедствие, которое надвигается.

Исчезновения

Среди всех проблем, перед лицом которых стоит Россия, часто не замечают частоту, с которой исчезают люди. Во времена коммунистического правления, КГБ обвиняли в устранении всех неугодных лиц. Они выполнили эту задачу с безжалостной эффективностью. Во время недавней суматохи число таких исчезновений значительно увеличилось. Это количество не уменьшается, даже не смотря на то, что политическая ситуация несколько стабилизировалась.

На эти события еще не обратили внимания Гару. Многие их Родичи числятся среди безвести пропавших и это, само по себе, должно вскоре привлечь их внимание.

Ситуация следующая: во времена коммунистического правления это действительно было КГБ, которое устраняло неугодных личностей. Теперь, когда совет Бруха ушел, сила, ответственная за исчезновения, должна быть той же силой, что изгнала их. Хотя то, что Баба Яга, фактически, устранила некоторые из самых сильных пешек своей оппозиции, действительно верно, она не несет ответственности за массу исчезновений, которые имели место. У Бабы Яги нет никакой причины заставлять простых крестьян исчезать.

Некоторые люди, понимая, что сила, стоящая за политическими изменениями, слишком занята для того, что бы беспокоится о подобных вещах, предполагают, что причиной может быть какой-то иной фактор. Этот возможный фактор шепотом обсуждают в каэрнах. Держа ухо востро, Гару обсуждают возможность того, что кто-то из их собственных людей использует суматоху для диверсионных ударов по населению страны. В этих пересудах Красных когтей за глаза обвиняют в этом.

Иссушения

Септ Полумесяца гудел от разговоров. Недавно прибыл молодой Гару, принеся с собой новости столь важные, что Мрачный Клык, привратник каэрна, спустился из своего горного убежища, а энергичный щенок был

допущен в покои старейшин. Слово быстро разошлось по каэрну, и большинство Гару собралось у вечевых костров, разговаривая между собой.

Некоторые держались вместе, в то время как другие стояли в стороне, храня свои разговоры в приделах своей стаи. Некоторые из Гару, которые пробыли в каэрне достаточно долго, отметили, что присутствуют все три избранные Мрачным Клыком стаи.

Николай Предательский стоял несколько позади остальной части своей стаи. Улыбаясь слегка насмешливо, он рассматривал собравшихся Гару. В отличие от большинства, его стая не общалась между собой, а просто поддерживала впечатление высокомерного равнодушия.

Стая Черных Фурий Татьяны непринужденно беседовали между собой, иногда бросая темные взгляды на то место, где стоял Николай. Лидер стаи, Татьяна, приковывала взгляды, поскольку она была, безусловно, самой прекрасной Гару в каэрне.

Самая близкая к остальной части собравшихся Гару, Говорящая-с-Горами и ее стая смотрелись неуместно рядом со стаями Николая или Татьяны. Однако когда дело касалось знания о путях духов, в каэрне были, возможно, лишь один или два более искусных Гару. Сама Говорящая было глубоко погружена в беседу с юношей, который только что прошел свой Обряд Перехода.

Дверь центральной хижины отворилась, и Мрачный Клык, принявший форму Хомид, выкатился оттуда. Позади него были Петр Волк, лидер септа, Серебряный Клык, Андрей Болковски, Хранитель Врат (Gatekeeper), и Иван Сукосин, Мастер Вызова (Master of the Challenge). По мере того, как старейшины шли к кострам, беседы стихали. Когда наступила тишина, Петр вышел вперед. Его старая, но все еще полная жизни форма Хомид затмила собой жилистую, древнюю форму Привратника.

Голосом, подобным скрипу стали о камень, Петр обратился к собравшимся Гару. «Это радует мое сердце, видеть, что столь многим из вас интересны новости из мира за приделами нашего горного дома», сказал он.

«Но я боюсь, что новости, которые были принесены, не благоугодные слова мира, но мрачные слова войны».

По толпе прошел ропот.

Петр продолжил, «Наш новый гость прошел великий путь, что бы быть с нами, подвергая себя немалой угрозе. Нам повезло, что, в отличие от некоторых из наших братьев, он был в состоянии признать лучшую часть доблести и избежать несомненной смерти от рук наших врагов. Это позволило ему прибыть сюда, и он прибыл, неся знание о нашем противнике».

Выходя вперед, Мрачный Клык окинул пристальным взглядом собрание. Несмотря на свой возраст, Привратник внушал уважение даже Повелителям Тени и Потомкам Фенрира, находящимся среди присутствующих. «Наш посетитель собирается рассказать свою историю, и это – рассказ о страхе. Пока он пред вами, уважайте его так, как Петра или меня». Старый Теург посторонился, поскольку молодой хомид вышел из хижины в компании не выделяющегося серебристого люпуса, в котором многие узнали Кричащеую-в-Ночи.

Вновь прибывший, молодой мальчик, неуверенно шагнул в свет. Кричащая-в-Ночи устроилась у его ног и пристально огляделась так, если бы она надеялась, что кто-то выразит пренебрежение к новоприбывшему, дав ей повод для насилия. Никто не шевелился.

Петр заговорил вновь, указывая на мальчика. «Это – Алексей Петров. Он представляет Звездочетов, и это его историю мы услышим сегодня вечером». Лидер септа смотрел на Алексея выжидающе.

Алексей откашлялся, мельком глянул вниз, поскольку Кричащая-в-Ночи слегка подтолкнула его ногу, затем огляделся и медленно начал говорить. «Я представляю Вечнозеленый Септ, хотя я могу быть последними из его представителей. Лишь неделю назад я закончил свой Обряд Перехода и стал Гару. После обряда мне сказали, что по традиции вскоре будет

пирушка. Пирушка продолжалась дни напролет, и я, возможно, узнал за эти несколько дней больше, чем на своем обряде.

То, что случилось потом, сбивает с толку. Это было подобно тому, как если бы ледяная пелена упал бы на наши сердца. Все стихло… а потом пришли они.

Я не знаю, какими они были, но они ворвались в этот мир из Умбры и начали атаку. Они парили в воздухе и ползли по земле – они, должно быть, были драконами! Другие существа присоединились к ним – вампиры, я думаю, пиявки или зомби. Я никогда не видел ничего подобного. Другие продолжали появляться, некоторые вырывались прямо из-под земли.

Начавшееся сражение продлилось лишь несколько минут, поскольку многие из нас были слишком пьяны или усталы, чтобы сражаться. Мы не ожидали нападения, и мы не были к нему готовы. Я уверен, что они наблюдали за нами, поскольку вся атака была хорошо исполнена. У нас не было ни единого шанса. Тогда я увидел нечто, что заставило застыть кровь в моих жилах.

Пока бушевало сражение, я услышал над нами хохот. То, что я там увидел, позволило Лисе забрать меня. Не Бейнов, не вампиров - Ее! Бабу Ягу! Ужасающая ведьма летела, хохоча, над полем битвы, на котором мы боролись с захватчиками. Она сидела в огромной ступе, которой управляла с помощью помела, и я бежал от нее, поскольку почувствовал, как ее пылающий взгляд ожог меня. Он пронзил меня до самой души, и я побежал так, как будто сам Вирм наступал мне на пятки

На следующий день я вернулся, и там не было ничего, никаких признаков того, что Гару когда-либо были здесь. Я чувствовал себя дурно, так, будто потерял связь с Геей. Каэрн пропал, и мой септ пропал вместе с ним, поэтому я начал поиск, который закончился здесь».

Алексей дрожал, его голова склонилась. Было ясно, что его история окончена. Кричащая-в-Ночи потерлась своей головой об него для того, чтобы успокоить.

Мрачный Клык обратился к собравшимся, «Это – рассказ о Вечнозеленом Септе. Я намереваюсь попытаться найти и связаться с ними, хотя я сомневаюсь, что добьюсь успеха в этом. Кажется, нам следует извлечь урок из слов этого щенка. Неважно, кем, или чем, была эта сила, но она украла наш каэрн. Ей не достаточно просто извратить их – нет, она хочет выпить саму их сущность! Ее необходимо остановить».

Коммуникации

> The protection of the USSR state border is very important, an inalienable part of the defense of the socialist Fatherland. The USSR state border is inviolable. Any attempts to violate it are resolutely suppressed.
>
> *– Preamble to the «Law of the Border of the USSR»*[30]

Гару России ненавидят обращаться во внешний мир за помощью, а в некоторых случаях, Серебряные Клыки строго настрого запретили любые попытки связаться с внешним миром. Однако в областях, где власть Серебряных Клыков не столь сильна, Гару часто пытаются связаться со своими семьями за приделами России, или даже вовсе покинуть страну. Эти попытки не дают результата. Телефонные линии имеют тенденцию выходить из строя, также как и другие средства связи. Даже Гуляющие по Стеклу находят устройства коммуникации весьма несговорчивыми. Коротковолновые радио, кажется, работают как обычно, но, сколько среди Гару радиооператоров?

Начиная с переворота, для Гару стало практически невозможно покинуть Россию. Если в пути они следуют обычными маршрутами, им препятствует бюрократия, полеты отменяются, поезда ломаются и т.д. Если

[30] Охрана государственной границы СССР является важнейшей неотъемлемой частью защиты социалистического Отечества. Государственная граница СССР неприкосновенна. Любые попытки нарушить ее решительно пресекаются.

– Преамбула Закон СССР «О государственной границе СССР» от 24.11.1982

они идут пешком, на них охотятся и преследуют духи на границе; они или умирают, борясь за свой путь, или поворачивают назад. Кто-то или что-то не хочет, что бы они уехали. Большинство из тех, кто пытается уйти, кончают тем, что просто исчезают. Те немногие, кто смог успешно пересечь границу, в последствии неизбежно вновь оказываются в России благодаря некоторым странным совпадениям.

Столь же трудно для Гару попасть в Россию. Самым легким путем является Лунный Мост. Однако путешественники вскоре обнаружат, что это дорога без возврата, поскольку невозможно открыть Лунный Мост в место за приделами России.

Считайте трудность для всех попыток путешествовать в Россию или из России по Лунному Мосту равной 10. (Любые попытки проникновения или побега также должны отыгрываться). Успешный побег приведет к тому, что за персонажем начнут охотиться неизвестные личности до тех пор, пока он не погибнет или не вернется в Россию. Если Гару прибывает в Россию, за ним будут наблюдать, особенно если он достаточно могущественен. Силы, охраняющие границы России, менее непреклонны по отношению к сверхъестественным существам, прибывающим в Россию, чем к уходящим Гару.

Гару не знают, что эта ситуация актуальна для всех существ сверхъестественного происхождения. За границами России в настоящее время наблюдают агенты Бабы Яги. У этих агентов приказ удерживать всех без исключения сверхъестественных существ. Насилие – инструмент, но необходимость в нем отпадет, когда послание станет ясно всем: никому из сверхъестественного наследия не разрешено пребывать или покидать Россию без особого разрешения. Этот список включает в себя перевертышей, вампиров, магов и фомори.

Баба Яга поддерживает эту стену, часть ее Теневого Занавеса, с помощью магов, которых заставляют служить ей Узы Крови. Именно благодаря их магии на границе происходят такие удивительные совпадения.

Черные Спирали также помогают Ведьме тем, что приковывают духов к перекресткам и другим ключевым местам, через которые могут попытаться бежать Гару.

Вводная История: Тень на Луне

Эта история задумывалась как вступление к набору хроник по России. Она подразумевает, что персонажи не являются местной стаей, а прибывают в Россию на задание, не подозревая, что выйти отсюда гораздо труденее, чем войти.

Эта хроника, как и большенсвто хроник и историй, проводимых в России, не предназначена для начинающих персонажей; она разработана по крайне мере для Гару Третьего Ранга. Россия - опасное место. Множество могущественных интриг плетется здесь, определяя курс Апокалипсиса. Эта история - всего лишь первый эпизод в разворачивающейся драме.

Добро пожаловать в Россию.

Установка

Персонажи получают важную задачу выяснить, что же происходит в России. Их старейшины поручили им проникнуть в страну, выяснить, что происходит с Семьей, а затем вернуться с рапортом. Полученные результаты определят, стоит ли Народу Гару отвлечься от Войны на Амазонке для того, чтобы помочь России. Никто не знает, что стая может застрять там на неопределенное время.

Персонажи собираются в каэрне, достаточно могущественном для того, что бы проложить Лунный Мост до каэрна Уральских Гор Септа Полумесяца. Наиболее подходящим каэрном была бы Рука Геи на Пальчиковых озерах (Finger Lakes) в штате Нью-Йорк.

Если Рассказчик хочет, он может дать персонажам для их путешествия фетиши в качестве дара старейшин. Им понадобится вся помощ, которую они смогут получить.

Сцена Первая: Лондонский мост падае...[31]

Проход по Лунному Мосту, кажется, длится дольше, чем обычно. Дайте игрокам некоторое время на то, что бы они прониклись спокойствием бесконечной ходьбы. Как только персонажи достаточно устали, и оказались на разумном расстоянии от своей цели, темная тень в форме руки появляется над мостом.

В начале, для того что бы ее заметить, персонажам нужно выполнить бросок Сообразительность + Бдительность, но вскоре ситуация становиться весьма очевидной. Когтистая тень обхватывает мост и начинает его яростно трясти. Для того, что бы устоять на ногах, все должны сделать бросок Ловкость + Атлетизм со сложностью 7.

Наконец, котистая рука пробивает мост. Гару могут попытаться растрелять ее, но это лишь тень, порождение магии, а ничто не может повредить ей. Она продолжает крушить Лунный Мост до его полного уничтожения. Гару должны выполнить бросок Ловкости + Атлетизма со сложностью 6 для того, что бы избежать хватки руки после того, как Лунный Мост под ними обрушиться. Любой, кто терпит неудачу, должен сделать бросок Силы Воли со сложностью 6 или оцепенеть от ужаса при виде исчезающей в бездне стаи.

Как только мост разрушается, под персонажами открывается следующая перспектива: земля в нескольких сотнях футов под ними, а их опора быстро исчезает. Все они начинают падать, даже схваченные теневой рукой, которая медленно рассеивается, отпуская всех, кто находится в ее когтях.

Пока персонажи падают, позвольте игрокам почуствовать лихорадочную панику, поскольку приближается земля очень быстро. Персонажи с Дарами или фетишами, которые позволяют им летать, могут

[31] «Лондонский мост падает» (англ. «London Bridge Is Falling Down») – известный с 1744 года народный детский стишок и песенная игра, разные версии которой встречаются во всем мире.

ими воспользоваться, но смогут ли они нести кого-то еще – другой вопрос. Персонажи, страдающие от кататонии, вызванной теневой рукой, сделать ничего не могут.

Непосредственно перед тем, как они рухнут на землю, Лунный страж Моста появляется вновь, слабый и изодранный. Он ловит стаю своей наполовину материализовавшейся фигурой, а затем рассеивается, более не в силах собрать себя воедино. Персонажи резко падают еще раз.

Благодаря помощи Луны падение приведет только к незначительным переломам. Персонажи получают 10 кубиков урона, когда падают на землю. Эти повреждения усиливающиеся, но поглощаемые.

Стая оказываться на склоне горы, покрытой снегом. Горы возвышаются даже выше их. На эти устрашающие пики нельзя подняться без оборудования. Нет никаких заметных троп, ведущих с горы, но любой, кто успешно выполнит бросок на Восприятие + Выживание (сложность 6) обнаружит ниже два выступа, один из которых ведет на север, а другой на юг. Для того, что бы достигнуть любой из них, необходимо набрать пять успехов в расширенном броске на альпинизм.

Сцена Вторая

Есть два варианта: Южная Тропа и Северная Тропа. Используйте соответствующий раздел.

Южная Тропа… Битва

После часа пути в колонне по одному по выступу, персонажи доходят до разлома, ведущего к долине, раскинувшейся внизу. Солнце зашло пол часа назад, но выступ не представляет опасности до тех пор, пока персонажи продвигаются медленно. Прежде, чем они добираться до разлома, ведущего в долину, персонажи могут сделать бросок Восприятие + Бдительность (сложность 9); любой, выполнивший его успешно, услышит, как издалека доноситься вой Зова Помощи, сопровождаемый вскоре воем Гимна Войны.

Когда персонажи достигнут разлома, у них будет хороший вид на раскинувшуюся внизу долину. Там идет битва. На просеке Гару образовали круг, в центре которого находится стоячий камень, отбиваясь от лезущих со всех сторон существ. Очевидно, что каэрн атакуют, место просто переполнено опасностью.

Создания Вирма всех видов беснуются на поле битвы. Большие, многоголовые боевые Бейны крушат Гару и будто бы не замечают нанесенного им ущерба. Гнилая жижа хлещет из сотен ран. Гару прижали стаю Танцоров Чёрной Спирали к краю поля: похоже, что потери будут велики.

В центре каэрна, на менгире, стоит старый Гару, которого защищает сомкнувшийся вокруг него круг Гару. Его руки распростерты, а вокруг потрескивает мистическая энергия. Его взгляд сфокусирован на чем-то в вышине, и если персонажи проследят за этим взглядом, они могут выполнить бросок на Восприятие + Бдительность против сложности 6. В случае успеха, можно заметить нечто, пролетающее через луну. Как только летящий силуэт пересекает луну, вспыхивает яркий свет, а снизу доносится вой поражения. Старика пронзает серебреный луч. Он полностью проходит сквозь него и пригвождает к камню. Бегущий-в-Тумане мертв.

Гару внизу продолжают бороться, но теперь некоторые из них впали в безумие. Они в бешенстве разрывают своих врагов, и, кажется, наконец, побеждают.

Персонажи могут попытаться добраться до просеки, чтобы помочь в сражении. Они должны кидать Ловкость + Атлетизм (сложность 7), чтобы быстро преодолеть усыпанный снегом, лесистый склон. Им нужно набрать 10 успехов в расширенном броске (только три броска), чтобы достигнуть просеки прежде, чем...

...пугающий рев гремит в небе. Любой, кто смотрит вверх, не может перепутать спускающееся из трещины в Умбре существо с чем-либо иным: это дракон. Его подобное змее тело огромно, его поддерживают в воздухе

огромные, хлопающие крылья летучей мыши. Его пасть широко разинута в ожидании пиршества.

Темный летящий силуэт промелькнул рядом с драконом, и из стоячего камня начинают подниматься потоки энергии. Дракон проглатывает их. Как только его челюсти смыкаются, все могут почувствовать, как внезапно уходит дух. Все Гару в этой области чувствуют иссушение каэрна, как только энергия перетекает из его центра в зев зверя.

Тварь поворачивает прочь и начинает удаляться, вскоре и вовсе скрываясь в облаках. Темный летающий силуэт пропал. Каэрна Воющего Ветра Серебряных Клыков больше нет.

Нападение Бейнов и Черных Спиралей еще не закончилось. Они рвутся в атаку на деморализованный Септ Воющего Ветра. Они нападут и на персонажей. Даже если они сбегут, Бейны будут преследовать их, поскольку они рассредоточились для того, что бы поймать любого убегающего Гару.

Теперь Рассказчик может использовать сцену, приведенную ниже для Северной Тропы

Северная Тропа

Если персонажи выбирают этот путь, они пойдут по уступу, похожему на южную тропу. После двух часов тропа закончится наклоном, ведущим вниз, к лесу. За деревьями можно заметить человеческую деревню.

Также они увидят раненого волка, ковыляющего к деревьям. Он еще не заметил их, но если они приблизятся, он обернется, готовый к бою. Это – Бредущая-по-Лесу, член Септа Воющего Ветра. Она открыла короткий Лунный Мост (используя Дар) до этого места и покинула продолжающуюся битву. Она должна была бежать, поскольку челюсти ее формы Люпус сжимали чудесный фетиш: яйцо Фаберже, содержащее душу Бегущего-в-Тумане, старейшины, который пал в сражении.

Когда Бредущая-по-Лесу понимает, что персонажи не враги, она просит их помочь ей. Она объясняет, что произошло во время битвы, и

говорит, что должна доставить фетиш в каэрн Уральских Гор, к северу от сюда, для того, чтобы душа Бегущего-в-Тумане могла продолжить путь к Геи. Она не скажет, почему его духа находится в фетише или почему его дух не мог уйти за грань самостоятельно. Если поднажать с вопросами, однако, она прошепчет, что Бегущий-в-Тумане подготовили фетиш специально для сражения, поскольку он подозревал, кто будет их врагом, и ожидал нападения. Он полагал, что, если бы его убили, его душа принадлежала бы его врагу; однако фетиш помешал этому.

Врагом, конечно, является Баба Яга. Она знает, что Бегущий-в-Тумане обнаружил истинное знание о ней, и напала на каэрн для того, чтобы убить его. Она подозревает, что он так или иначе бежал, хотя она и не знает как. Таким образом, она послала стаю Танцоров Черной Спирали, чтобы охранять путь к Уральскому каэрну на случай, если оставшиеся в живых попытаются до него добраться.

Прежде, чем достигнуть каэрна, персонажам придется столкнуться с ними.

Заговор Продолжается

Это просто вводные сцены российской хроники. Остальную часть истории остается на совести Рассказчика.

Есть несколько критических фактов, которые нужно запомнить: фетиш действительно содержит душу Бегущего-в-Тумане, и Баба Яга хочет его. Он действует как маяк, притягивающий Бейнов, и кто бы его не нес, ему придется драться, что бы его сохранить.

Деревня, которую стая могла увидеть с северной тропы, фактически, является зоной дислокации войск Вирма, использованных в битве за каэрн. Деревня также населена Родичами Серебряных Клыков, о чем известно Бродящей-по-Лесу. Прислужники Вирма под маской советских военных сил, в некотором роде тренируются на Урале. Если персонажи достаточно

осторожны, они, возможно, смогут прокрасться в деревню и получить помощь от Родичей.

Другая проблема состоит в том, что земля между Каэрном Воющего Ветра и Септом Полумесяца является Запретной Зоной, областью выброса ядерных отходов. Несчастный случай имел место несколько лет назад, но кто знает, какие порождения Вирма все еще бродят по этому району?

Если персонажи смогут доставить фетиш в Уральский каэрн, тогда душа Бегущего-в-Тмане будет освобождена. Перед тем, как погибнуть, он скажет Теургам все, что знает: Баба Яга действительно новая сила в России, а Змеи восстали. Не зависимо от того, поверят ли в это Серебряные Клыки, они в любом случае, тем не менее, будут нерешительны в действиях. Они захотят отослать персонажей прочь, дав задания разобраться, является ли это правдой. Каким бы невыносимым не было это бездействие, оно даст стае хороший шанс исследовать интриги, кипящие в России.

Осложнения

В историю можно добавить следующие осложнения.

Потерянные в неизвестных лесах: Бродящая-по-Лесу теряет сознание от полученных ранений и не может вывести персонажей прямо к каэрну. Они должны выбрать направление и надеяться, что оно верно.

Бой привлекает нежелательное внимание: сражение привлекло внимание местных властей. Персонажей будут расспрашивать о том, что они знают, откуда они взялись, почему не говорят на русском языке и где их паспорта. Это принесет им внимание вампира, отвечающего за власти.

Другая стая пропала: группа сталкивается с другой группой иностранных Гару, оказавшихся в почти такой же ситуации, по крайне мере так кажется. Однако эти иностранные Гару также бегло говорят по-русски. Фактически, они работают на Бабу Ягу и ждут подходящего момента для удара.

Трещина Умбры: персонажи сталкиваются с результатом напряжения Барьера, вызванного Змеем. Существует туннель, ведущий непосредственно в Умбру. У Барьера рейтинг ноль, но зона заражена Вирмом. С другой стороны туннеля, персонажи сталкиваются с тем, что, кажется, является Поляна (Glen). Все духи, хотя этого и не заметно, заражены Вирмом, бесчестны и будут лгать персонажам. Они лишь изображают доброжелательность. Туннель открыт лишь на время.

Подслушивание: стая сталкивается с группой врагов (Танцоры Черной Спирали, вампиры, и т.д.) обсуждающих планы готовящегося нападения на Септ Полумесяца в Уральском каэрне. Это может добавить немного тревоги в историю, поскольку персонажи должны добраться до каэрна быстро и предупредить их. Являются ли планы нападения истинными или нет, зависит от Рассказчика.

Бродящая-по-Лесу (Forest-Walker)

Порода: Хомид

Покровительство: Арун

Племя: Серебряный Клык

Натура / Маска: Одинокий Волк / Поверенный

Атрибуты: Сила 3 (5/7/6/4), Ловкость 5 (5/6/7/7), Выносливость 3 (5/6/6/6), Обаяние 3, Манипулирование 3 (2/0/0/0), Внешность 4 (3/0/4/4), Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 5

Способности: Бдительность 2, Рукопашный Бой 4, Уклонение 4, Эмпатия 2, Основной Инстинкт 2, Огнестрельное Оружие 2, Оружие Ближнего Боя 3, Лидерство 2, Хитрость 3, Выживание 2, Загадки 1, Исследование 1, Медицина 2, Ритуалы 3

Дополнения: Чистота Рода 2

Дары: (1) Воодушевление, Запах Человека, Скорость Мысли; (2) Неполадки с Техникой, Выносливость Гонца; (3) Великий Прыжок

Ранг: 3

Ярость 4, *Гносис* 8, *Сила воли* 9

Обряды: Обряд Очищения, Освященного Талисмана, Открытия Моста.

Внешность: Бродящая-по-Лесу – высокая, стройная, темноволосая женщина. Ее темные глаза очень выразительны и склонны показывать не только ее интеллект, но и ее горе и отчаяние. В Люпус она – долговязый коричневый волк с черными пятнами и черной мордой.

Примечания по отыгрышу: У вас нет времени, чтобы спорить с этими новоприбывшими; они должны помочь вам, и дело с концом. Что-либо меньшее, чем это неприемлемо.

Дополнительно: Бродящая-по-Лесу потеряла свою стаю в сражении и теперь одна. Даже Бегущий-в-Тумане, ее наставник, ушел. Если в ее жизни и есть теперь какая-нибудь цель, так это гарантировать, что душа Бегущего-в-Тумане будет благополучно доставлена Теургам Септа Полумесяца.

Плацдарм для Истории

Здесь представлено несколько идей для продолжения хроники по России. Они могут быть приспособлены для игры, как новыми персонажами, так и опытными Гару.

Страдание Школы

Стая сталкивается с ребенком, явно страдающим от вызванной Вирмом болезни. Ребенок выглядит болезненным и деформированным, с признаками начинающегося уродства. Ей не хватает энергии – она даже не смеется – и, если смотреть из Умбры, она будет выглядеть испещренной мелкими червями.

После расследования, и некоторой работы ногами, стая обнаружит, что школа девочки расположена на свалке отходов. Химические и радиационные Бейны зародились там для того, что бы сеять в детях семена своей порчи. Несколько детей уже было заражено.

Чтобы спасти детей, стая должна отправиться в Умбру и сразиться с Бейнами, окружающими их. Однако даже это не сможет полностью излечить их болезнь: гниль слишком глубоко проникла в их дух.

Только путешествие к Царству Жестокости, в Ближней Умбре, может, в конечном счете, спасти их. Однако добраться из России до этого царства практически невозможно; В начале нужно достигнуть Шрама (см. Главу Два: Шаг в Сторону). В Царстве Жестокости есть отражение эманации детской школы. Это – отвратительное место, где занятия ведут безжалостные Бейны, а не благожелательные учителя. Эманации детей кричат, когда учителя – Бейны бьют их линейками.

Бейн-производитель, который заложил семена извращения, покоится в луже химических отходов в подвале школы. Если его смогут уничтожить, то порча оставит детей.

Но порча не покинет школу до тех пор, пока она стоит на зараженной земле. Ее нужно снести, а землю выжечь до того, как болезнь полностью покинет зону.

Порча угнездилась еще глубже, след ведет на правительственный уровень, где было принято решение построить школу на свалке отходов. Если персонажи достаточно пронырливы, они могут найти файлы в офисе школы Царства Жестокости, которые приведут их к настоящим преступникам. Но даже это, в конечном счете, приведет их лишь к следующему мрачному уровню зла, и, в конце концов, к его непосредственному источнику: Седьмому Поколению. (Смотри ***«Umbra: The Velvet Shadow»*** для дополнительной информации по Царству Жестокости и ***«Rage Across New York»*** для информации о Седьмом Поколении).

Разве Это Не...?

Гару занимаются своими делами до тех пор, пока не замечают группу людей, в которых узнают Повелителей Тени. Эти Повелители Тени известные как последователи Тифона. Повелители Тени, не замечая стаи,

перекидываются в Кринос, так же, как и их, ранее неопознанные, попутчики: два Танцора Черной Спирали.

В этот момент у стаи есть несколько вариантов. Если они сидят и наблюдают, то видят, как Повелители Тени и Черные Спирали входят в здание, где ведутся переговоры по политическим реформам. Вскоре слышатся крики, поднимается паника, поскольку Дилириум заставляет людей сходить с ума. Повелители Тени использует беспорядок для того, чтобы убить известного и популярного реформатора.

Если в любой момент персонажи решат вмешаться, Повелители Тени отреагируют, что поприветствуют их или, если персонажи нападут на них (не без оснований), попытаются их убить. В какой-то момент в беспорядке исчезают Черные Спирали.

Если они будут ждать и расскажут другим о том, что случилось, Повелителей Тени будут твердить в свою защиту лишь одно: «Тифон сказал нам сделать это». Любые дальнейшие обвинения будут рассматриваться в Септе Громобоя. Судьи Повелители Тени этого септа считают оправдание Тифона удовлетворительным и критикуют любого, кто с этим не согласен, требуя «духовного гонения» («spiritual persecution»). У «виновной» стаи не найдут заражения Вирма.

Если персонажи в дальнейшем займутся расследованием, Чёрные Спирали и стая Теневых владык попытаются прикончить их. Если они переживают эту череду нападений, они смогут обнаружить улики, говорящие о том, что Тифон искажен и служит врагу. Что в таком случае предпримет стая – это их дело, но попытка заставить остальных Гару поверить в это, без доказательств, практически обречена на провал.

Если стая сможет добыть убедительные доказательства порчи Тифона, тогда месть Повелителям Тени будет по истина страшна, она уничтожит их политическое будущие в России на многие годы вперед. Однако поскольку многие Повелители Тени, которые не связаны с Тифоном, присоединятся к охоте, разорение может оказаться несколько меньшим.

Спящий Пробуждается

Персонажей отправляют проверить место упокоение могущественного творения Вирма, чего-то, что старейшины называли Змеем. Старейшины были чрезвычайно сдержаны, говоря об этом; они сказали лишь проверить его.

Стая отправляется за полярный круг на Полуостров Таймыр и прибывают как раз вовремя для того, что бы увидеть конец обряда, который пробуждает спящее тело Голуко, одного из Великих Змеев. Он немедленно пожирает двух Танцоров Черной Спирали, которые проводили обряд. Другие шесть Черных Спиралей разбегаются. Тогда он замечает стаю персонажей. Пришло время для десерта.

К счастью, Голуко слаб. Опишите, как Змей сбрасывает с себя последствия продолжительного сна. На следующие пять раундов все его характеристики делятся на два. На последующие пять раундов сложность всех действий для него увеличивается на два. Тем не менее, после этого он полностью проснется, и будет владеть всеми своими сила и способностями.

Удобный момент для того, что бы предоставить стае возможность, которой не будет ни у одного другого Гару: шанс (хоть и призрачный) убить Змея. Проблема состоит в следующем: до Голуко 60 ярдов (55 метров); для того, что бы до него добраться, персонажам потребуется хотя бы раунд или два. Персонажи могут, конечно, использовать дальнобойное оружие.

Если персонажам удастся снизить Уровни Здоровья Голуко хотя бы до половины за 10 раундов, он будет бежать, а не сражаться. Таким образом, персонажи смогут, как минимум, выжить и рассказать одну первоклассную историю.

Слава за Убийство Змеев:

Если персонажи смогут действительно убить Змея, они станут очень известны среди Гару России. Награды славы следующие:

Голуко – 8 000 Славы

Грегорноус – 6 000 Славы (возможно Мудрость, если использовалась хитрость или обман)

Илляна – 5 000 Славы

Рустайн – 7 000 Славы

Шазир – 5 000 Славы

Треверо – 9 000 Славы

Свержение Змеев

Единственным альтернативным способом остановить Змея является проведение над ними того же обряда, что был исполнен героями Серебряных Клыков давным-давно. Однако этот обряд практически забыт (даже Уктена, которые использовали его уже в начале нового века).

Стая обнаруживает подсказку, ведущую к тому, кто знает обряд: Сибиряку. Они должны найти ее и убедить научить их обряду. Ее деревня находится в дальневосточной части Сибири и ее поиски могут занять значительное время. Единственная надежда стаи – убедить Вендиго провести их туда, но сначала они должны убедить Вендиго в своих добрых намерениях. Для этого может потребоваться пройти испытание, состоящие, например, в поисках фетиша в Умбре, которые рискуют обернуться столкновением с одним из прислужников Бабы Яги или Вирма. Если они смогут найти фетиш, Вендиго отведут к деревне Сибиряка.

Там они должны убедить Сибиряка помочь им. Она, также, потребует пройти какое-нибудь испытание, но на сей раз требующее скорее мыслительных усилий. Прежде, чем она вознаградит их обрядом, они должны разгадать загадку или головоломку. Как только они получат обряд, персонажи должны поклясться, не говорить о том, где они ему научились. Они даже не должны упоминать о существовании Сибиряков.

Теперь стая должна встретиться лицом к лицу со Змеем и провести обряд. Это действительно трудная часть.

Обряд Сковывания Дракона (The Rite of Dragon Binding)

Уровень: 5

Для этого обряда требуются как минимум трое: Воин, Защитник и Мастер Обряда. Воин (может быть больше одного) нападает на Змея, пытаясь отвлечь его от проведения обряда. Защитник (опять же, их может быть больше одного) отбивает любые атаки направленные против Мастера Обряда, не давая, таким образом, сбить его концентрацию; Мастер Обряда должен полностью вверить свою безопасность в руки Защитника.

Наконец, Мастер Обряда (может быть только один), выполняет обряд. Он должен сделать расширенный бросок Мудрость + Оккультизм против сложности 7. Ему нужно 23 успеха. Один бросок может делаться каждый раунд, если Мастеру Обряда ничто не мешает. Провал во время выполнения обряда означает, что требуется начинать все сначала (часто бывает фатально, учитывая врага). Если Мастера Обряда в любой момент ранят, обряд может продолжаться, но Запас Бросков уменьшается в соответствии с таблицей Здоровья.

Во время обряда Змей, который очень хорошо понимают, что происходит, попытается уничтожить Мастера Обряда, делая все возможное, что бы до него добраться. Поэтому Воин и Защитник должны быть готовы отдать свои жизни, чтобы защитить его.

Еще одной вещью, которая могла бы очень помочь в выполнении этой задачи, была бы кровь героев: Серебряный Клык с высокой Прошлой Жизнью. Если один из персонажей соответствует этому описанию, Рассказчик может позволить ему связаться с передком, который поборол Змея в древности. Рассказчик не должен позволять бросок, если Змея не видно, да и в этом случае сложность будет 9. Рассказчик должен решить, какую роль играл предок: Воин, Защитник или Мастер Обряда. Каждый успех добавит персонажу один дополнительный бросок в различных действиях против Змея:

Воин: дополнительный бросок на Рукопашный Бой, Оружие Ближнего Боя или повреждения (вы знаете слабые места в чешуе Змея).

Защитник: дополнительный бросок на Выносливость или Инициативу (Вы можете предвидеть его первый ход и последующие действия).

Мастер Обряда: дополнительный бросок на Оккультизм.

Эти дополнительные кубики могут увеличить Способности и Атрибуты персонажа выше их естественного максимума.

Если обряд будет успешен, Змей взвоет в крики ярости и разочарования, который стихнет на середине, поскольку он погрузиться глубоко в землю, застыв в магической дреме. Ничто (за исключением ядерного взрыва) не может освободить его; даже магия Бабы Яги не может отменить обряд до тех пор, пока «десять поколений не сменятся на земле» (по крайней мере, 500 лет).

Важно выбирать место для обряда тщательно, поскольку оно и станет местом погребения Змея.

Выманивание Змея

Персонажам, вероятно, придется выманить Змея на выбранное место. Это может быть трудно, поскольку их редко можно обнаружить без одной их армий бабы Яги (такой, как Черные Спирали из Армии Войны).

Если Рассказчик решит провести эту историю, тогда он должен дать персонажам некоторую помощь, в виде других Гару, которые будут отвлекать Армию, пока игроки займутся Змеем. (Правила по массовым боевым действиям из ***«Rage Across the Amazon»*** могут быть полезны для организации сражения на заднем плане).

Если это все еще слишком сложно, тогда, возможно, Мрачный Клык, старейшина Уральского каэрна, займет место Мастера Ритуалов, позволив игрокам спуститься и заняться Змеем. В итоге шаман стаи должен всё-таки выучить этот обряд, но последний урок ему может преподать сам Гримфанг.

Слава за Сковывание Змеев:

В дополнение к приведенным ниже вознаграждениям Славой, персонажи могут также получить Мудрость или Честь, в зависимости от их действий во время выманивания Змея или его сковывания:

Голуко – 5 000 Славы

Грегорноус – 4 000 Славы

Илляна – 3 000 Славы

Рустайн – 5 000 Славы

Шазир – 3 000 Славы

Треверо – 7 000 Славы.

Кто Похоронен в Мавзолее Ленина?[32]

Стая слышит от Гуляющих по Стеклу странный слух: Ленин, предположительно, вампир. Гуляющие по Стеклу обычно надежный источник, и некоторые факты начинают обретать смысл в этом свете. Почему тело Ленина не разлагается? О, они утверждают, что есть «секретная микстура», которая сохраняет его, но никто не видел эту микстуру или формулу. Стая займется расследованием?

Попасть в мавзолей Ленина ночью будет сложно, поскольку он расположено на Красной площади и охраняется. Если персонажам удастся найти свой путь вниз по гранитной лестнице в красно-серый мавзолей, они смогут увидеть замечательно сохранившееся тело Ленина, лежащее под стеклянным колпаком.

Они увидят человека в лабораторном халате, идущего к витрине. В его руке бутылка: знаменитая «секретная микстура», используемая, чтобы сохранить тело Ленина. Если стая спрячется, то он дойдет до витрины, откроет ее и обработает обнаженные руки и лицо Ленина. Когда он закончит, он уйдет тем же путем, каким пришел.

[32] Самая маразматичная идея этой книги (прим. пер.)

Если он заметит стаю, он будет сильно удивлен и попытается скрыть микстуру. Если персонажи находятся в Криносе, то он неуязвим для Делириума. Он скажет оборотням, что хочет лишь, что бы его оставили в покое. Если поднажать, он расскажет следующую историю: его зовут Андрей Зенковски, он член Общества Леопольда, организации, посвятившей себя уничтожению вампиров. Андрей проник в структуру власти вампиров и сумел стать доверенным слугой одного из них. Ему вменили в обязанность обрабатывать тело Ленина микстурой, сделанной, наряду с другими ингредиентами, из крови вампира.

Тогда Андрей понимает – встреча со стаей – это шанс, которого он так долго ждал, шанс уничтожить стоящих у власти вампиров. Он попытается заручиться поддержкой стаи в нападении на Вентру следующий ночью. Андрей даст персонажам адрес дома вампира за пределами Москвы, в котором будет проходить званый обед. Он поможет им проникнуть в дом и убить вампира.

Однако, Андрей – на самом деле гуль другого вампира, Тореадора, который теперь служит Бабе Яге. Он ждал возможности убить Вентру, потенциального врага Бабы Яги. Андрей и его мастер – Тореадор будут на вечеринке, и Андрей удостоверится, что у его хозяина есть причина покинуть комнату (и дом) прежде, чем поможет Гару в штурме.

Если персонажи не помешают Андрею покинуть Мавзолей Ленина, он не вернется сюда, чтобы использовать бальзам вновь, еще месяц. Если они последуют за ним, путь приведет их к Всесоюзному научно-исследовательскому институту лекарственных и ароматических растений. Там, в охраняемом кабинете Андрея, они смогут найти компоненты, составляющие секретную микстуру.

Это настоящий алхимический цех. В рефрижераторе, в емкостях, маркированных «В», кровь вампира.

Дальнейшее расследование потребует либо профессиональной слежки за Андреем в течение дней, либо хорошей шпионской сети. Если что-либо из

этого удастся, Гару смогут проследить Андрея до его мастера – Тореадора, старого князя из бояр.

Тайны Люпусов

Обширные, неизведанные леса Сибири предлагают множество возможностей раскрыть еще не исследованные тайны природы. Большая часть этой области нетронута человечеством; кто знает, какие древности могут все еще обитать здесь, нетронутые, с тех пор, когда мир был еще молод? Какие законы природы здесь не действуют?

Красные Когти наиболее близки к этим лесам, и они могут знать множество тайн люпусов, сокрытых от других племен. Это хороший сеттинг для любых игр люпусами, в которых персонажи в первобытном лесу могут попытаться разгадать загадки, найти чудеса или сразится с человеческим вторжением в эти скрытые земли

В ***«Ways of the Wolf»*** содержатся некоторые идеи для хроник по люпусам.

Исторические Рассказы

Средневековая история России богата на легенды, эпические и царственные зрелища. Было бы глупо не использовать это в игре. Есть много возможностей:

Историческая Хроника: Эта хроника ведется полностью в прошлом, где персонажи пытаются не допустить, чтобы Вирм проник в Россию. Они могут быть героями Серебряных Клыков, крепостными из Грызущих Кость, торговцами – Гуляющими по Стеклу и т.д.

Мифическая Хроника: Может происходить в далеком прошлом России, еще до времен Импергиума. Персонажи могут быть первыми из героев, которые остановят Змеев, или они могут стать Богатырями, сражающимися с Бабой Ягой.

История из Прошлой Жизни: Прошлые Жизни наваливаются на Гару тогда, когда они меньше всего этого ждут. Прошлые Жизни можно использовать для того, чтобы создать в игре вспышки из прошлого, позволяя персонажам отыграть своих предков в важнейшие моменты истории, дать им интуитивно почувствовать прошлое. Бой вместе с вашими предками против Змеев, путешествие вместе с армией Александра Невского, прорыв через улицы вместе с друзьями – большевиками вашего отца или атака нацисткой орды вместе с партизанским отрядом вашей матери. Варианты бесконечны.

Последнее Слово

Застигнуты, окружены и превзойдены.

Джордж «Hucky» Нейл

Я сам множество раз участвовал в следующем сценарии, и каждый раз он приводил к разрушению, до этого, очень хорошей игры.

Игрок 1: «Минуточку, я только что всадил в эту штуку больше урона, чем сам бы смог перенести, а ты говоришь, она не повреждена?!»

Игрок 2: «Да, то же самое и у меня. Мы не можем повредить этой штуке, какой тогда смысл? Мы прошли через все эти трудности и все равно сдохнем».

Игрок 3: «Да-с, это хренова». (Сопровождается смехом)

Рассказчик: «Смотрите парни, вот это – статы этой штуки. Вот как это работает, а вот как я этим управляю».

Проблем, приведенных здесь, слишком много, чтобы рассмотреть их все, но самая большая из них – проблема разочарования. Когда планы персонажей раз за разом рушатся, они часто начинают испытывать неприязнь к игре. Это может быть потенциальной проблемой для Werewolf, где настроение игры заключается в чувстве глубоко тщетности любых усилий, даже успешных.

Есть множество способов бороться с этим, но в своих играх я обнаружил, что следующие методы работают исключительно хорошо. Я

предлагаю их вашему вниманию. Выберете те, которые лучше всего подходят вам.

Один фокус заключается в том, что бы просто награждать людей, которые не дают ситуации обернуться тем, что их отчаяние сокрушит их. Если вы не пытаетесь в своих играх выдерживать очень серьезный тон, этот метод отлично работает. Тем не менее, всё это может привести к океанам неразумия, если каждый, в конце концов, заявит «не на корову играем» и позволит игрокам или персонажам действовать самым глупым образом.

Если вы желаете поддержать дух и серьезность игры, вам понадобится кое-что немного более сложное. Вы можете захотеть попробовать держать тех, с кем хотят сразиться персонажи, подальше от них. Это добавит неудовольствия, но все же убережет их от ощущения, что вы просто бессмысленно прикончили их. Если же они продолжат преследование, то они готовы к тому, что оно может им предъявить. Местоимения надо заменить, смотря по контексту.

В этом же ряду стоит отметить возвращение могущественного плохого существа. Это – довольно стандартный ход, но он работает. Тут главное дать персонажам возможность вставить своё слово. Например, если все, что оно вообще делает, это нападет на них, или ждет, что бы напасть на них, это не весело. Однако, если они имели с ним дело в течение долгого времени лишь для того, что бы узнать, что оно предало их, оскорбило все святое для их стаи и пристрелило их собаку…тогда это настоящий злодей!

Суть в том, что бы, когда дело касается могущественных персонажей под управлением Рассказчика, заставить игроков возненавидеть существо на столько, что они пойдут на край земли ради того, чтобы узнать, как ей навердить. Все истории могут быть построены вокруг попытки найти способ убить одну тварь (см. «Свержение Змеев» в идеях для историй выше).

Важно с возвращающимся злодеем сделать так, чтобы он был действительно возвращающимся. Периодически, оно должно находить и сеять беспорядок в вашей группе, предпочтительно тогда, когда они

почувствуют себя сильными и могучими. Позвольте им возвратиться домой после убийства трети команды плохих парней лишь для того, чтобы найти мертвое тело (подруги, наставника, собаки, и т.д.) и записку, оставленную их противником, в которой он говорит: «Возможно, вы и выиграли этот раунд, но я урвал свой кусок». Неважно, работает ли это, просто убедитесь, что они никогда не будут безразличны к вашему злодею.

Я также весьма люблю планировать точки остановки. Независимо оттого, что происходит в моих играх, я заканчиваю сессию в ситуации, когда персонажи с нетерпением ждут, что же произойдет дальше. Подобная кульминация слегка шаблонна, но результат того стоит

Дайте игрокам некоторые подсказки относительно того, с чем они встретятся. Если у Вас есть сильный персонаж, с которым они собираются столкнуться, и этот персонаж враждебен им, каким-нибудь образом предупредите их. Сделайте так, что они приблизятся к нему, когда он крадет оружие местного Потомка Фенрира, или что-то вроде этого. Незаметные методы, вроде рассказываемых у костра баек и тому подобного, тоже сработают, но только пока они не идут в нужное место, зная, что вы заманиваете их в смертельную ловушку. Если они не поймут намек, то смерть их персонажей будет не на вашей совести.

Последняя часть маленькой мудрости – то, что сильные существа должны быть непротиворечивыми и правдоподобными. Мастер - шахматист вряд ли пойдет в рукопашную со стаей оборотней, он знает, что не сможет даже ударить. Огорчает, когда противника вам подают на блюдечке с голубой каемочкой. Несомненно, в некоторых случаях, необходим «бог из машины», но он не должен появляется слишком часто или затмевать собой персонажей. Если персонажи вовлекают себя в такое положение, из которого, как вы чувствуете, вам придется их вытаскивать, даже если они сам в этом виноваты, – сделайте это болезненным!

Например, представим, что вы посреди битвы, в окружении членов своей стаи. Вы тяжело ранены, и ваша стая проигрывает. Злой дух тотема

парит над вашей головой. Как только ваши воины падают, тотем решает насладиться своей силой. Голос обращается к вам: «Что бы помочь тебе, хоть это и необдуманный дар, на сей раз, я сохраню твою жизнь, но когда мы встретимся в следующий раз, я не буду просить или дарить пощады». Тогда тотем высасывает жизненную силу ваших союзников, что бы использовать эту энергию даба сохранить вам жизнь. Вас вытащили из смертельной ситуации... но какой ценой.

В России множество могущественных существ, и большинство из них враждебно вашим персонажам. Обеспечьте ваших персонажей целью, неважно, насколько маленькой, и ощущением, что они могут ее достигнуть (даже если шансы невероятно малы), этого обычно достаточно для того, чтобы игроки продолжали свой путь. Если же не, ну, попробуйте что-нибудь новенькое!

Безопасность для тех, кто боится жизни и боится смерти.

Последнее Последнее Слово

Дэвид Кей

Очень многое меняется в России. Вирм поднимает свою голову в местах, некогда считающихся свободными от порчи. Баба Яга, великая ведьма из легенд, рыщет по Родине, истребляя тех, кто выступит против нее. Все кажется безнадежным, как Гару могут сражаться против такой угрозы?

Важно почувствовать ужас этой ситуации. Без него история становится не чем иным как игрой сражений. Эта книга не о том, хотя именно такой могла бы стать ***«Ярость над Россией»***. Большинство злодеев в этой книге обладают эпическими возможностями; победа даже над одним из них - тема для хроники, или хотя бы, для длинной истории. Они могущественны, и атаковать их в лоб должно быть бессмысленно. Большинство их нужно переиграть или обмануть, и только тогда персонажи перейду на следующий уровень в противостоянии злу, потаенному еще глубже.

Примите во внимание, что не все персонажи должны быть врагами. Например, Гангрел Виктор сочувствует тяжелому положению оборотней, даже притом, что его верность остается с Ведьмой. Интересная история могла бы получиться из попытки завербовать его, или, по крайней мере, обмануть для того, чтобы погрузить в торпор и облегчить всем жизнь.

Вернемся к осознанию ужаса ситуации: как ба вы себя чувствовали стоя на загаженном берегу Волги или видя злокачественную рыбу, плавающие в Балтийском море? Что прейдет вам в голову, когда вы уведете жертв ужасного загрязнения России? Болезненные дети и умирающие взрослые - наследство быстрой индустриализации Коммунистической Эпохи. Нет никакого сверхъестественного злодея, подающего токсины в несчастный мир как повар на линии кафетерия, но есть ужас. Правда, это не тот ужас, который можно сопоставить с Великим Древним в кульминации рассказов Лавкрафта, но этот, во всяком случае, куда более реален.

Почувствовать весь ужас ситуации можно благодаря следующим сценариям: в области, где токсины Вирма скорее убивают людей, чем искажают их, и откуда давно убрались Бейны, стая Гару помогает группе людей, пытающихся влачить существование. Поскольку люди умирают, а Гару не могут их спасти, или даже сразится с силой, которая их убивает, ужас ситуации становится очевиден. Гару ведут безнадежный бой. Так ли это? Что может сделать стая, чтобы помочь людям?

Ответ на ужас ситуации вообще намного менее очевиден, чем ожидают игроки. Вся соль ситуации в том, чтобы успех выглядел невозможным, на самом деле таковым не являясь.

Приложение:
Духи Ручьев и Полей, Дома и Очага

«It is best to ask the chair for permission before sitting down».

– *Old Russian Proverb*[33]

Русские долго верили в духов. Их знания, когда дело касается историй о духах, одни из самых богатых в мире, и для этого есть серьезные причины. Россия сильна в магии, и эта мистическая сила связана с ее духами. Российские духи обитают везде, от деревьев и ручьев до бань. Духи России сильны и, во многих случаях, могут влиять на мир вокруг себя. Эти духи не всегда были добры и услужливы, но они всегда были здесь.

Текущее состояние многих из этих духов серьезно беспокоит Теургов Гару. Некогда они могли призвать великих водных духов в помощь себе, теперь же их призывы остаются без ответа, или на них отвечают зараженные Вирмом духи. Там, где некогда Умбра дрожала от силы идущих элементалей, теперь эти же самые духи измотаны и безразличны. Поскольку земля лишилась своей силы, лишились ее и духи, связанные с ней.

В тех немногие случаях, когда можно встретить могущественного духа, становится ясно, что ценой этой силы было подчинение Вирму. Теперь могучие духи воды стремятся утопить неосторожного Гару, а щенкам рассказывают об опасностях Умбры, а не о союзниках, которых можно там найти.

Гару России знают и работают с множеством видов духов. Большинство этих духов скорее нейтральны, чем дружественны или враждебны, по крайней мере, в случае, если их не коснулся Вирм. Те из них,

[33] Лучше спросить разрешение у своего стула, перед тем как на него садиться

– *Старинная русская поговорка*

которые были заражены, особенно Лешие и Морозки, способны дать выход безмерному опустошению. Изобретательный Рассказчик может получить море удовольствия, дурача игроков, когда они имеют дело с российскими духами. Ничто не таково, каким кажется, и везде может таиться скверна Вирма. Мир непредсказуем: многие вещи, которые, как полагают, были осквернены Вирмом, на самом деле чисты.

Это не единственные духи в Российской Умбре. Здесь также можно встретить Бейнов, Виверлингов (Weaverlings) и Вилдингов (Wyldlings).

Примечание: Часть из них можно представить в виде призраков или фей, но для удобства вся игромеханика приведена в терминах Апокалипсиса. Способность Оккультизм может быть полезна для того, что бы предсказать поведение этих «духов».

Банник

Ярость 5, *Сила Воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 20

Чары: Материализация, Чувство Направления, Невидимость, Предсказание

В российском фольклоре Банники были духами бань; под их надзором находилось время купания и число моющихся внутри. Они были искусны в пророчествах. Материализуясь, Банник, как и большинство других домашних духов, выглядит как маленькое, темное, волосатое существо. Обычно они облачены в крестьянские одежды. Банников часто можно найти в компании Леших, особенно если время купания было нарушено. Если дело обстоит так, Банник и Леший материализуются и нападают на неудачливых нарушителей.

Болотный

Ярость 8, *Сила Воли* 8, *Гносис* 9, *Мощь* 40 +

Чары: Чувство Направления, Материализация, Чувство Болота (подобно Чувству Леса, но работает только на болотах), Отчистить от

Паразитов (Cleanse the Blight), Изменение Формы, Контроль Болота (см. новые Чары: Контроль Леса), Преобразование.

В российском фольклоре Болотный дух-повелитель болот и обычно живет в тайге. Они фактически идентичны Лешим по силе и облику. Однако Болотный выглядит более вязким.

Домовой

Ярость 5, *Сила воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 20-40 (в зависимости от размеров и чистоты домашнего хозяйства, которое защищает).

Чары: Материализация, Преобразование, Чувство Направления, Невидимость

Домовой – дух дома, надзирающий за всем, что происходит внутри. Обычно он полезен. Русские верили, что довольный домовой – основа хорошей работы домашнего хозяйства (они иногда являются призраками прежних глав семьи). Домовой живет в печи, и уйдет, если огонь в ней погаснет. Он обычно выглядит как древний крестьянин с длинной седой бородой или гнусный седой старик, облаченный в синюю рубашку. Женщина – Домовой известна как Домиха и является женой Домового. При переезде, семьи часто стремились забрать тлеющие угли из печи в старом доме для того, чтобы вместе с ними перенести и Домового. Незваным гостям в доме, занятом Домовым, всегда будет дан отпор.

Дворовой

Ярость 7, *Сила Воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 30

Чары: Материализация, Изменение Формы (Дворовой может превратиться в кошку, потратив 3 пункта Мощи), Невидимость, Парализация

Они похожи на Овинников, но обитают во дворах или сараях. Дворовой может превращаться в кошку и парализовать незваных гостей. Он выглядит как темноволосый человек с пылающими красными глазами.

Несмотря на внешность, Дворовой – один из многих духов, которые охраняют домашнее хозяйство от воров или незваных гостей.

Леший

Ярость 8, *Сила Воли* 8, *Гносис* 9, *Мощь* 40 +

Чары: Чувство Направления, Материализация, Преобразование, Чувство Леса, Отчистить от Паразитов (Cleanse the Blight), Изменения Формы, Контроль Леса

Леший дух-повелитель леса. Он может изменять форму, уменьшаясь до нескольких дюймов в высоту или увеличиваясь до гигантских размеров. Внешность Лешего меняется в зависимости от области, которую он охраняет. Он может выглядеть как большое ходячее дерево в лесу (подобному одному из Энтов Толкиена), как звероподобный человек с зелеными волосами и коричневой кожей на равнине (подобно Глабро), или даже как гигант в горах.

В лесу они обладают многими силами, так же как и любыми преимуществами, которые может дать им специфическая форма. Форма Кринос Гару не является исключением для их способностей.

Женщина – Леший известна как Лесовиха.

Луговик

Ярость 6, *Сила Воли* 7, *Гносис* 9, *Мощь* 40

Чары: Чувство Направления, Материализация, Предсказание

Луговик дух – повелитель российских полей.

Они практически идентичны Полевым; они, на самом деле, немного более слабая, привитая версия.

Морозко

Ярость 10, *Сила Воли* 8, *Гносис* 6, *Мощь* 30

Чары: Чувство Направления, Материализация, Замораживающее Дыхание (стоит 1 за каждый кубик урона)

Морозки – Демоны Мороза. Они часто, но не всегда, запятнаны Вирмом. Когда материализуются, они выглядят как существа 15-20 футов (4,57-6,1 метра) в высоту с матовым, грязно-белым мехом. У Морозко красные глаза и губы, скрюченные пальцы, оканчивающиеся длинными когтями цвета слоновой кости, и огромные клыки, выступающие из-под нижней челюсти. Когда материализуется, его зубы и когти наносят усиливающиеся повреждения. Они столь же склонны к безумию, как и Гару. Также, они могут тратить Ярость для получения дополнительных действий.

Овинник

Ярость 7, *Сила Воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 30 (+ 1 за дар, полученный в прошлом месяце)

Чары: Материализация, Изменения Формы (Овинник может превратиться в кошку за 3 пункта Мощи), Невидимость, Парализация

Овинники обычно населяют сараи или амбары, защищая их от воров и незваных гостей в обмен на дары. Незваных гостей атакует взглядом, вызывающим паралич. Материализовавшийся Овинник может принять облик кошки так же, как и свою обычную форму. Овинник обычно выглядит как низкое, темное, волосатое человекоподобное существо. Они ненавидят белых лошадей, и если таковую когда-нибудь приведут в его сарай, лошадь и ее хозяин немедленно подвергнутся жестокой атаке.

Полевой

Ярость 7, *Сила воли* 7, *Гносис* 9, *Мощь* 40

Чары: Чувство Направления, Материализация, Предсказание (Полевой может видеть будущие более ясно, чем большинство духов и может изрекать более точные пророчества).

Полевые были духами – повелителями или стражами полей. Они - духи оракулы, способные делать предсказания возможного будущего. Они выглядят как гуманоиды, сформированные из густой, почерневшей земли, а

из их головы и плеч растут трава и сорняки. Они помогут любому, кто отдаст им оброк: просто подарите одного молодого петуха (crowless) и несколько яиц. Они настолько любят этот подарок, что нападут на любого, кто попытается навредить человеку, приносящему дань.

Русалка

Ярость 8, *Сила Воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 30 (+ 5 за жертву)

Чары: Песнь Сирены, Чувство Направления, Материализация, Преобразование, Высосать Жизнь

Русалки – сильные, опасные призраки, обычно являются духами утопленных дев. Подобно сирене, Русалка песней привлекает к себе мужчин. Они иногда связаны с деревом у края воды, в которой умерли. Они выглядят как молодые женщины – утопленницы. Русалки часто облачены в поврежденные водой крестьянские одежды. Их глаза выдают голод по жизни, которую они потеряли. Большинство Русалок – существа Вирма.

Водяной

Ярость 8, *Сила Воли* 7, *Гносис* 6, *Мощь* 40 (+ 5 за жертву)

Чары: Материализация, Преобразование, Изменения Формы, Чувство Направления

Водяные в фольклоре были полудемонами. Однако Гару знают их как водных духов с грязным нравом, часто зараженных Вирмом. Для питания им нужна плоть. Водяные иногда материализуются для того, чтобы утопить жертву. В своей естественной форме Водяной выглядит как звероподобный гуманоид, покрытый шерстью, с длинными рожками, когтистыми лапами, хвостом и с длинющими пальцами на ногах. На его оплывшем человеческом лице как тлеющие угольки горят глаза. Водяные, однако, весьма умелые перевертыши и в состоянии принять облик практически чего угодно. Они становятся старше или моложе с убыванием и ростом луны.

Юа Хуа (Yua Hua)

Ярость 3 (7 в полнолуние), *Сила Воли* 7, *Гносис* 6, *Мощь* 25

Чары: Открытие Лунного Моста (стоит 10 пунктов Мощи), Чувство Направления

Юа Хуа (произносится «(youA HOOwah)») Гаффлинги Луны (Gafflings of Luna), обладающие силами, подобными силам Луны, но не столь мощными. Они похожи на маленькие ленты лунного света с синими и золотыми ореолами. Они очень умны, но подвержены тому же самому лунному безумию, что и все аспекты Луны. В полнолуние Лунный Мост Юа Хуа приводит к убежищу Бейнов в 90% случаев.

Элементали (Старшие)

Большая часть русских элементалей являет собой не чистую стихию, а смешение из нескольких.

Грязник

Ярость 5, *Сила Воли* 9, *Гносис* 7, *Мощь* 40

Чары: Захват (засасывает противника в грязь), Чувство Направления, Материализация

Они – элементали грязи. Грязники выглядят как большие, оплывшие человекоподобные скопления подвижной грязи.

Ледяной Человек

Ярость 4, *Сила Воли* 10, *Гносис* 7, *Мощь* 40

Чары: Замораживание, Осколки Льда, Чувство Направления, Материализация

Они ходячие элементали льда. Выглядят как огромные люди, что очевидно, высеченные изо льда.

Уста Гор

Ярость 6, *Сила Воли* 8, *Гносис* 8, *Мощь* 45

Чары: Разгрызание (стоит 4 пункта Мощи; работает как Дар Гару), Материализация, Чувство Направления

Уста Гор – элементали Земли. Материализовавшись, они выглядят как большие гуманоиды, состоящие из камня и грязи.

Смольник

Ярость 5, *Сила Воли* 9, *Гносис* 7, *Мощь* 40

Чары: Захват (Смольник может пленить противника своей липкой массой), Материализация, Чувство Направления

Эти причудливые элементали состоят из смолы или дегтя. Смольники выглядят как большие, оплывшие человекоподобные скопления подвижной смолы или дегтя. Люди и вещи могут увязнуть в них.

Тотемы

В России тотем Серебряной Стаи известен скорее как Жар-птица, чем Феникс. Легенда в начале этой книги касается Феникса.

Тифон

Тип: война

Стоимость: 5

Тифон – более темное, более жестокое отражение Грома. Он всегда кипит, бушует и швыряется молниями с небес. И всё таки он предпочитает анимистические вопросы голой ярости. Тифон также понимает более темную сторону межличностных отношений и бури страстей. Он учит своих последователей делать это так же хорошо, как может он. Дети Тифона могут понизить сложность бросков на соблазнение или очарование на два. Это и делает детей Тифона одними из самых плодовитых. Его понимание более темной природы также добавляет его детям два пункта Хитрости.

Самое впечатляющие в Тифоне – его готовность, и даже желание, принять участие в бою. Любой последователь Тифона может потратить два пункта постоянного Гносиса и призвать его. Последователь должен сделать бросок Обаяние + Тотем (их собственное значение, а не общее для стаи) против сложности 8. Даже если набран только один успех, Тифон примет участие в сражении. Чем больше успехов, тем больше его участие. С пятью успехами Тифон появится и начнет швырять 10-кубиковыми молниями в своих врагов.

Запрет: Тифон, как тотем, все еще молод; он все еще пытается получить силу. Он требует, чтобы все его последователи отдали ему один пункт постоянного Гносиса.

Тифон играет важную роль в иерархии Бабы Яги – см. Главу Четыре: Армия Преобразования.

Зимний Волк

Тип: Мудрость

Стоимость: 7

Зимний Волк – мастер выживания в тяжелых условиях. Его домен состоит из некоторых самых суровых земель в мире, и там он правит жизнью как король. Он находится в тесном контакте с Вилдом; его животная природа сильна и коварна. Свирепый как зверь, он всё же знал, когда охоту следует перепоручить безмозглым животным.

Он учит своих детей, как выживать в тяжелых условьях, даруя им плюс один к Выносливости и два пункта Выживания. Он также показывает свои детям Вилд внутри них, даруя дополнительный уровень Основного Инстинкта и Знания Животных. Величайшим даром Зимнего Волка, однако, является сила воли. Он дает своим последователям доступ к трем дополнительным пунктам Силы Воли на историю. Однако для приобретения дополнительной Силы воли дитя должно пожертвовать Зимнему волку одно очко временного Гнозиса.

Запрет: Зимний Волк требует, чтобы в суровые месяцы была оставлена пища для тех его родичей, кто не нашел камень, под которым следует копать.

Новые Чары

Контроль Леса: Эти Чары подобны Дару Детей Геи: Живой Лес. Дух может оживить одно дерево за каждые 2 потраченных пункта Мощи.

Замораживание: дух может резко понизить температуру в близлежащей области. Стоимость 3 пункта Мощи за каждые 10-ярдов радиуса, и 3 пункта Моща за кубик повреждений; любой в области действия получает этот урон.

Замораживающие Дыхание: дух выдыхает поток очень холодного воздуха. Стоимость 1 пункт Мощи за кубик повреждений.

Осколки Льда: дух может метнуть в цель острые осколки льда. Стоимость 5 пунктов Мощи за 3 кубика урона.

Невидимость: С этим Чарами дух может сделать себя невидимым в Умбре или физическом мире (если материализовался). Дары: Умбральное Зрение и Пульс Невидимого не могут обнаружить духа, но Ощущение Неестественного и Чутье Вирма могут. Если дух нападает на кого-либо, этот персонаж может сделать бросок Восприятия + Загадки против Гносиса Духа что бы это почувствовать. Стоимость – 2 пункта Мощи.

Высосать Жизнь: дух может высосать один Уровень Здоровья жертвы за каждые 3 потраченные пункта Мощи. Дух должен быть в физическом контакте с жертвой.

Парализация: Эти Чары действуют как Дар Повелителей Тени: Парализующий Взгляд. Дух смотрит в глаза своей цели и бросает свою Силу Воли против Силы Воли цели; цель не может двигаться один раунд за каждый успех. Стоимость – 5 пунктов Мощи.

Предсказание: дух может всмотреться в грядущие и поведать вопрошающему один факт из его ближайшего будущего. В целом, это будут

мирскими событиями, такие как брак или наследство. Стоимость – 5 пунктов Мощи.

Песнь Сирены: они подобны Чарам: Внушение, но дух может только приманит к себе цель при помощи песни, не внушая любые другие команды. Стоимость – 5 пункта Мощи.